248
Da 20 anni al vostro servizio
VIDEOGIOCHI PER PC
248
Giugno'09
Edizione solo Carta € 3,99
Edizione con DVD € 7,90

THE GAMES machine

Cyber Clean
a soli 4,99 Euro in più!
Chiedilo in edicola!

RECENSIONE

THE SIMS 3

L'attesissima recensione che svela i segreti di Sunset Valley!

RECENSIONE ESCLUSIVA

STREET FIGHTER IV

Capcom picchia duro sui nostri PC!

REPORTAGE

In viaggio con TGM per scoprire le line up di EA e Capcom!

ANTEPRIMA

BIOSHOCK 2

Big Daddy e multiplayer in fondo all'oceano!

DOSSIER

ZOMBIE POWER - COME GLI ZOMBIE HANNO CAMBIATO IL NOSTRO MODO DI GIOCARE!

THE GAMES MACHINE N°248 - MENS - ANNO 20-09 € 7,90
Sprea editori ITALY
9 771129 232306 90248
M-DIS DISTRIBUZIONE MEDIA S.P.A. - MILANO
WWW.GAMESVILLAGE.IT v. 8.1

THE GAMES MACHINE
Giugno '09
€ 7,90
TARIFFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA - SPED. ABB. POST. D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27.02.2004, N° 46), ART.1, COMMA 1, DCB MILANO
IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROSERIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

Nome in codice Dragon

Selecta FUN Dragon Gn è al top della scala evolutiva e rappresenta un punto di riferimento difficilmente eguagliabile nel settore gaming.

Basato sulla rivoluzionaria piattaforma Dragon (che vede la convergenza del Processore AMD Phenom™ II X4, della nuova scheda video ATI Radeon™ HD 4890 e della scheda madre con Chipset AMD 790), Selecta FUN Dragon si pone come soluzione ideale per chi cerca un sistema completo per giocare ai massimi livelli.

Pc Selecta

FUN Dragon Gn

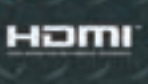
- Case CM STORM Scout Micro-ATX/ATX
- Alimentatore COOLER MASTER Real Power M 850W
- **Processore AMD Phenom™ II X4 940 Black Edition**
- **S/M SAPPHIRE 790GX AM2+ VGA CrossFire, 2 PCI-Express 16x, 4DDR2**
- **2 S/V SAPPHIRE ATI Radeon™ HD 4890 1GB GDDR5, 2xDVI, TV-OUT, PCI-Express CrossFireX**
- **Memoria CORSAIR DDR2 8500 (1066MHz) Dominator 2GB (1GBx2)**
- Hard Disk 500GB SATA2
- Masterizzatore DVD±RW DL SATA Black
- Microsoft® Office Ready trial 60gg
- Microsoft® Windows Vista™ Home Premium

2 Schede Video in CrossFire

SAPPHIRE ATI Radeon™ HD 4890

Doppia potenza per un realismo estremo

Sapphire HD 4890 è dotata delle più recenti innovazioni tecnologiche quali: PCI Express 2.0, DirectX 10.1, 1GB di memoria DDR5, TeraScale Graphics Engine, ATI CrossFireX e processo produttivo a 55nm.



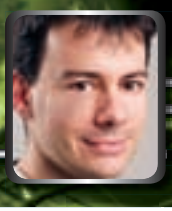
€1.399

Offerte Iva inclusa, valide fino ad esaurimento scorte. I marchi appartengono ai legittimi proprietari. Le foto dei prodotti sono indicative.

Trovi i PC Selecta nei negozi Essedi Shop ed Essedi Point in tutta Italia.

Diventa nostro partner commerciale

EDITORIALE



A cura di: Stefano Silvestri stefanosilvestri@sprea.it

SIAMO TUTTI CASUAL GAMER?

Come dimostrano alcuni miei passati editoriali, un tema che mi ha sempre affascinato è quello dei "casual game", quella tipologia di giochi che, generalizzando, possiamo dire estendersi dai prodotti della PopCap Games fino ad arrivare alla Wii. Questo genere si è dimostrato capace di attrarre un nuovo pubblico in un mondo, il nostro, una volta ben più elitario, e di imporre nuovi paradigmi ai quali noi stessi ci dobbiamo oggi piegare. È un fenomeno per il quale ho dapprima lanciato un grido di allarme, paventando i mutamenti che ci avrebbero atteso, e cui successivamente mi sono rassegnato in un recente articolo in cui commentavo che, ormai, i videogame si sono evoluti irrimediabilmente e che tanto vale farsene una ragione. Una discussione letta online mi ha però aperto gli occhi circa un piccolo, trascurabile problema che non mi ero mai posto prima. Ovvero: sappiamo veramente cosa sono i giochi casual? E chi sono i casual gamer?

Una definizione di questo fenomeno ce la offre Wikipedia, dove un anonimo ha scritto quanto segue: "Il Casual Game è un tipo di videogioco che per la sua immediata comprensibilità, per la sua capacità di coinvolgimento, per la sua semplice curva di apprendimento e, infine, per i suoi bassi requisiti tecnologici, consente a chiunque di iniziare a giocare e divertirsi velocemente. Il Casual Game si trova generalmente online ed è gratuito. I giocatori di casual game non si considerano maniaci né esperti di videogiochi. Gli ultimi studi del Fame Research Unit della Nottingham Trent University, infatti, confermano che i casual game rilassano e controllano il livello di stress accumulato nella giornata".
Sulla carta questa definizione appare sensata. Certo, il fatto di essere su Wikipedia non la rende autorevole e "definitiva" (in fin dei conti, chi è colui che ha postato questo articolo?), ma facciamo finta di accettarla. Dobbiamo quindi pensare che siano casual i giochi che rilassano e influiscono sul nostro stress quotidiano? Permettetemi di includere allora anche World of Warcraft, le cui quest quotidiane o il cui rinomato farming costituiscono un oppiaceo digitale richiesto oggi da circa 12 milioni di utenti. Ma c'è chi includerà in questa definizione anche Grand Theft Auto (conosco persone che scaricano le proprie frustrazioni mettendosi a investire i pedoni), Prince of Persia, Fable... insomma, sono molti i giochi che ci permettono di scaricare lo stress che accumuliamo ogni giorno, e la maggior parte di questi non ci sogneremmo mai di accostarli a Prato Fiorito o a Solitario.
Altrettanto interessante è il fatto che secondo Wikipedia sia da considerarsi casual un gioco immediatamente comprensibile, che permetta a tutti di giocarci richiedendo bassi requisiti tecnologici. Poiché mi piace fare l'avvocato del diavolo, prendo ad esempio Quake Live. È immediatamente comprensibile? Sì, bisogna sparare a qualsiasi cosa si muova. Ha scarse richieste hardware? Beh, è un browser game! Possiamo allora definire Quake un gioco casual? La domanda è volutamente provocatoria...

I giocatori di casual game non si considerano maniaci né esperti di videogiochi

Insoddisfatto dalla definizione di Wikipedia, decido allora di vagare per la rete alla ricerca di ulteriori spunti fino a che non mi imbatto in un interessantissimo commento di James Portnow, ex game designer di Activision, ora impiegato presso Divide by Zero Games, che in un suo recente post su un noto sito americano ha provato a tracciare una definizione di casual game, identificabile a suo dire in questi tre punti: può essere giocato in brevi sessioni; non ha un finale; può essere rigiocato a oltranza.
Di primo acchito parrebbe tutto corretto ma successivamente lo stesso autore si accorge che qualcosa non quadra: ma non erano così anche i giochi che c'erano quando eravamo piccoli? I famosi videogame che oggi, chi più chi meno, emuliamo col M.A.M.E. ripensando ai bei tempi andati?
Della serie, e prendo giusto i primi che mi vengono in mente, erano allora casual Scramble, Asteroids, Arkanoid, Nibbler e compagnia bella? Il primo istinto è dire di no, negare, affermare ad alta voce che ci deve essere un errore. Però una partita poteva durare anche pochi minuti, non avevano un finale e li si rigiocava a oltranza. E, aggiungo, erano immediati da padroneggiare e consentivano a chiunque di giocarci. Ma poi, ripensandoci bene, che dire di Tetris? Tutti ci ricordiamo l'incredibile successo che ebbe il titolo di Aleksej Pažitnov, all'epoca capace di catturare anche l'attenzione di chi coi videogiochi aveva poco a che fare. Un alieno che scendesse sul nostro pianeta, vedendolo presente in quasi tutti i cellulari di oggi, penserebbe che sia un vero e proprio gioco casual. E forse lo è sempre stato ma all'epoca non ne ce ne eravamo accorti...
Se accettiamo queste premesse si arriva a un totale ribaltamento: i casual game sono sempre esistiti, siamo noi che facciamo finta di non ricordarcene. Anzi, e qui sta il vero colpo di scena, poiché noi ci siamo formati con questi titoli, siamo nati casual gamer. Il che spiegherebbe anche per quale ragione, chi più e chi meno, molti di noi una partitina a Bejeweled o a Peggle di nascosto se la sono giocata, divertendosi pure ma senza dirlo a nessuno, si sa mai che si venga a sapere in giro. Questo fatto spiegherebbe poi un'altra stranezza, ovvero che la PopCap Games abbia trasformato questi due titoli in add-on per World of Warcraft, e che essi siano tra i più scaricati. Stiamo parlando di un MMORPG, una tipologia di giochi che i casual gamer li dovrebbe far fuggire a gambe levate anche solo per l'acronimo...
Al che un flash improvviso, quasi abbagliante nella sua brutalità. Sessioni brevi, senza una fine, rigiocabile alla nausea, grande successo di pubblico: oddio, sarà forse casual anche il cubo di Rubik?

Gli esempi potrebbero andare avanti ancora a lungo e non vi nascondo che non mi dispiacerebbe avere lo spazio per continuare. Il contatore dei caratteri, però, mi suggerisce che bisogna iniziare a tirare le fila del discorso. La morale è molto semplice: sono anni che ci arrovelliamo attorno al concetto del casual gaming, noi come i publisher, ma la verità è che nessuno sa bene cosa siano. Io ho una mia idea, voi avete la vostra, gli sviluppatori ne hanno una loro, Wikipedia ne ha un'altra. C'è chi infatti sente il bisogno di ulteriori distinzioni, coniando acronimi quali ECG (Expert Casual Gamers) e NGC (Novice Casual Gamers), per separare coloro che un minimo di infarinatura ce l'hanno da coloro che invece sono a digiuno di qualsiasi rudimento videoludico. Ma il punto non è questo, non è trovare nuove definizioni: la questione sta tutta nel capire se realmente esista una differenza, una barriera. Geometry Wars può essere visto come appartenente a una sponda o all'altra, dipende dai punti di vista: è uno dei giochi più scaricati per Xbox 360, ovvero una console, una di quelle scatolette i cui possessori spesso deridiamo perché se ne stanno spaparanzati sul divano con un pad in mano, mica come noi che siamo dei pro e usiamo mouse e tastiera. Però se Geometry Wars è casual, lo è anche R-Type e tutti gli shoot 'em up della nostra infanzia: siamo sicuri di volerlo dire?

Fino a quando il mondo dei videogame non riuscirà a capire quale sia la differenza tra questi due mondi, ammesso a questo punto che esista, continuerà a perdurare l'ambiguità attuale. Gli sviluppatori rischieranno di pensare i loro giochi per un pubblico ma di farli poi per un altro, come ad esempio accaduto con l'ultimo Prince of Persia, che non ha soddisfatto né l'utenza hardcore né quella casual. Noi a nostra volta rischieremo una seria crisi di identità riflettendo su uno dei più grossi paradossi degli ultimi tempi, ovvero l'iPhone. Quei videogame che hanno caratterizzato la nostra infanzia e che ci fanno sentire dei veri appassionati, perché all'epoca noi già c'eravamo mentre la massa doveva ancora arrivare, ora vengono trasposti in prodotti da pochi dollari venduti su iTunes. E vendono tanto.
Con lo stesso gameplay, quindi, ci si divertono ora i casual gamer così come ci divertivamo noi anni fa. Che vuol dire questo? Un'eccezione che conferma la regola o piuttosto un ponte gettato tra due mondi apparentemente distanti? Tornando allora alla definizione di Wikipedia, forse ha ragione l'anonimo che l'ha scritta: "I giocatori di casual game non si considerano maniaci né esperti di videogiochi". Non sono i giochi a fare la differenza, siamo noi, quello che crediamo di essere, la percezione di noi stessi, il modo in cui guardiamo a due facce di una stessa medaglia che non crediamo possa esistere.

SOMMARIO

GIUGNO 248

PAGINA 84 BATTLEFORGE

PAGINA 90 ZENO CLASH

PAGINA 88 BRAID

PAGINA 96 BROKEN STEEL

PAGINA 100 WOLVERINE

PAGINA 44 RISEN

PAGINA 32 BIOSHOCK 2

PAGINA 72 THE SIMS 3

CONTENUTI DI QUESTO MESE

Rubriche

3 Editoriale
4 Sommario
6 Gioco Allegato
10 Silver Zone
16 Games Village
18 Voci di corridoio
30 Intro Review
108 TGM After
110 Budget Zone
111 Try & Buy
112 Fragzone
120 Hardware
128 TecnoTGM
130 Consolemania Corner
134 Replay
133 Euforia Paradossa
138 Bovabyte
140 TGM Mail
143 Raffosentiqua
146 Backstage
145 Adso!
137 Talent Zone
135 Time Machine Reloaded
136 Mobile Zone
144 TGM Businness
132 TGM Calendar

Dossier

4 Zombie Power

Preview

40 ArmA 2
32 Bioshock 2
62 Champions Online
64 Just Cause 2
57 Reportage Captivate
52 Reportage EA Showcase
44 Risen

Review

84 Battleforge
88 Braid
80 Demigod
76 Drakensang
96 Fallout 3 Broken Steel
104 Larry - Box Office Bust
102 Left 4 Dead Surv.Mode
68 Street Fighter IV
72 The Sims 3
100 X-Men: Le Origini Wolverine
90 Zeno Clash

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

RESPONSABILE di redazione
Davide Tosini iltoso@sprea.it

Claudio Todeschini (Vice GamesVillage)
keiser@sprea.it

REDATTORI
Mirko Marangon, tmb@sprea.it
Raffaele Sogni, raffo@sprea.it
Ivan Conte, kikko@sprea.it

IMPAGINAZIONE
Nicolò Digiuni, nicolodigiuni@sprea.it

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi, lauragrazzi@sprea.it

HANNO COLLABORATO
Adso Da Melk, adso@sprea.it
Paolo Besser, paolone@sprea.it
Jacopo Prisco, jps@sprea.it
Matteo Lorenzetti, elvin@sprea.it
Massimo Monti, ilvlad@sprea.it
Massimo Nichini, nkz@sprea.it
Massimo Svanoni, xam@sprea.it
Tobia Bearzotti, tobix@sprea.it
Davide Comunello, davidecomunello@sprea.it

CONSULENTE
Stefano Silvestri

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l
Via Torino, 51 - 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1
Fax (+39) 02.926263147
editori@sprea.it - www.sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD.
Si risponde solo alla mail
abbonamenti.tgm@sprea.it
o al fax 02/700537672
www.tgmonline.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD,entro un anno dalla pubblicazione. Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
o al fax 02/700537672

STAMPA
Grafiche Mazzucchelli, Seriate (BG)

CARTA
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUTORE
M-Dis Distribuzione Media S.p.A. - Milano

THE GAMES MACHINE
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 numero 587 Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale -D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano . Una copia: euro 3,99; edizione DVD 7,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo Paglianti paolopaglianti@sprea.it

Copyright Sprea Editori S.p.A. La Sprea Editori è titolare esclusiva di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte.

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03) Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato.

L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non sarà restituito.

A cura di: Paolo Besser giocoallegatotgm@sprea.it

CPU: Single core 2,8 GHz (dual core 2,4 GHz) - **RAM:** 1 GB (2 GB) - **SCHEDA VIDEO:** Radeon X800/GeForce 7600 con 128 MB (Radeon HD2900/GeForce 8800, 256 MB) - **SPAZIO SU HD:** 6 GB - **CONNESSIONE:** ADSL
SVILUPPATORE: Petroglyph - **PUBLISHER:** SEGA - **MULTIPLAYER:** LAN - TCP/IP - **LOCALIZZAZIONE:** sottotitoli
SITO: http://www.universeatwargame.com

UNIVERSE AT WAR EARTH ASSAULT

Una razza aliena estremamente bellicosa ha deciso di prosciugare la Terra da tutte le sue risorse. Per fortuna, a salvarci ne arriva un'altra...

Secondo la tradizione popolare, tra due litiganti c'è sempre un terzo pronto a godere. In questo caso specifico, tuttavia, è difficile che il noto proverbio trovi applicazione: la Terra è stata invasa dalla Gerarchia, una razza aliena spaventosamente guerrafondaia e assetata di risorse, che ha messo immediatamente a soqquadro l'intero pianeta portando morte e distruzione ovunque.

NOVUS E MASARI

Gli esseri umani non hanno potuto fare altro che assistere, nei pochi minuti di vita che gli rimanevano, allo scempio. Tutti gli eserciti del pianeta sono stati spazzati via, uno dopo l'altro, fino a quando l'invasione non è giunta anche negli Stati Uniti. Qui, mentre l'ultimo bastione dell'esercito americano stava cercando inutilmente di resistere all'incontenibile forza aliena, sono atterrati anche i Novus, una razza

▲ *Un momento particolarmente drammatico della scena introduttiva: sembra una scena dal film "La guerra dei mondi".*

▲ *Gli spaventosi robottoni quadrupedi della Gerarchia si fanno strada tra i grattacieli, a colpi di laserate...*

CD GUASTI O MANCANTI?

I CD e i DVD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un supporto è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, tagli o spaccature sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore. A volte capita anche che nella confezione manchi un CD, o ne sia stato inserito uno sbagliato. In tutti questi casi, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando un'email all'indirizzo aiutocd@sprea.it. Ricordatevi di specificare sempre il titolo del gioco difettoso, la rivista e il mese di pubblicazione: ci aiuterà a sostituirlo nel più breve tempo possibile. Per tutti gli altri tipi di problemi tecnici, potete mandare anche un'email all'indirizzo giocoallegatotgm@sprea.it. Prima richiedere la sostituzione, però, controllate sempre il box "\TGM\SUPPORT" e il sito http://giocoallegato.tgmonline.it, magari la soluzione del problema è già lì!

▲ *...ma per fortuna sono scesi i Micronauti® a salvarci! Ah, non sono loro? Eh, scusate, sono vecchio...*

di macchine senzienti fortemente determinata a fermare i piani di conquista della Gerarchia, prima che la medesima faccia un falò dell'intera galassia. E non è finita qui, perché dagli oceani sono riemersi anche i Masari, un'antica civiltà estremamente progredita, rifugiatasi sulla Terra alcuni millenni prima, dopo che una loro stessa creazione (la Gerarchia) si era ribellata e ne aveva fatto scempio sul pianeta natale. Insomma, in altre parole, siamo a una resa dei conti intergalattica e avverrà proprio qui sul pianeta Terra, per la gioia dei suoi abitanti.

CAMPAGNE E SCENARI

Universe at War: Earth Assault segue i paradigmi classici dei giochi di strategia in tempo reale, proponendo ai giocatori tre campagne in single player (una nei panni dei Novus, una in quelli della Gerarchia, una per i Masari), alcuni scenari da affrontare in modalità schermaglia e una divertente modalità multigio-

INSTALLAZIONE

Questa procedura è valida per Windows XP e Vista. Le versioni 95, 98, ME e 2000 di Windows non sono supportate. Vi preghiamo di eseguire la procedura correttamente. Qualora il gioco non funzionasse, prima di contattarci, provate a reinstallarlo seguendo passo dopo passo tutte le istruzioni:

1. Inserite il DVD del gioco nell'apposito lettore. Se la procedura di installazione parte automaticamente, andate al punto 3.

2. Come mostrato nella foto, aprite i contenuti del lettore ottico per mezzo delle Risorse del Computer, quindi avviate il programma AutorunUAW.exe.

3. Scegliete la lingua italiana.

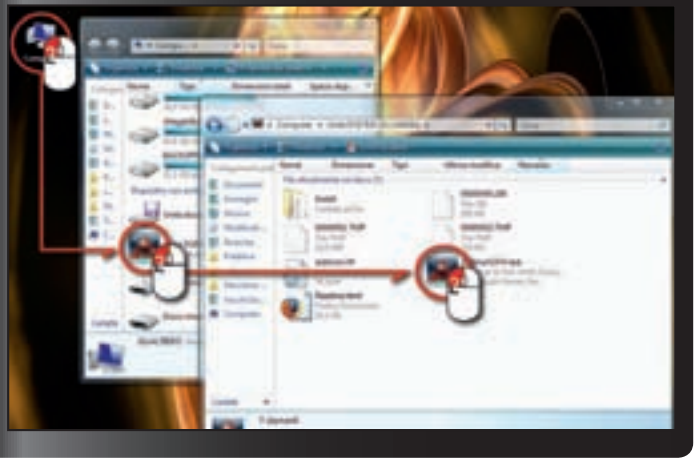
4. Accettate il contratto di licenza selezionando l'apposita opzione e facendo clic su Avanti.

5. Optate per un'installazione rapida oppure per una personalizzata. Nel secondo caso, potrete cambiare il percorso di installazione, ma non gli elementi che verranno installati (gioco e client di rete Live!)

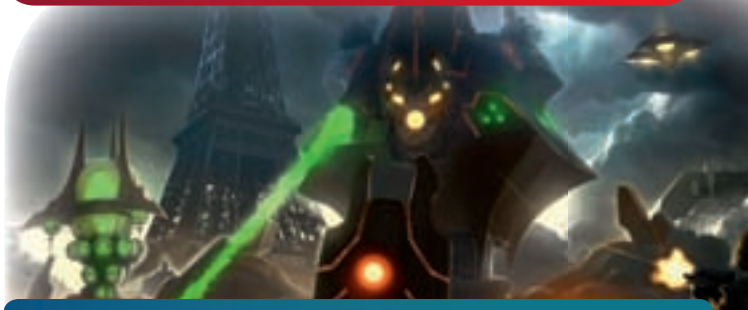
6. Inserite il codice di installazione a 20 cifre fornito con il gioco.

7. Attendete che l'installer termini di copiare i file del gioco sul disco fisso. La procedura può essere molto lunga e richiedere anche più di mezz'ora, a seconda della configurazione del computer.

8. Al termine dell'installazione, provate ad avviare il gioco.



Se decidete di applicare la "Patch 3", fatelo prima di iniziare le campagne o perderete la compatibilità dei salvataggi



AGGIORNAMENTO

Games for Windows Live! dispone di un servizio di aggiornamento automatico, con cui è possibile portare il gioco all'ultima versione disponibile. Tuttavia, per sveltire un po' le operazioni, può essere una buona idea scaricare la cosiddetta "Patch 3" direttamente dai più popolari siti Internet dedicati al gaming: è grande circa 66 MB (se non la trovate, cercatela con Google: "Universe at war patch 3"), e la sua installazione ha dei pro e dei contro che ci sembra giusto menzionare.

I PRO

Il gioco è generalmente più stabile, molti bug sono stati corretti, i parametri delle unità militari sono più bilanciati, è possibile giocare on line anche contro possessori di Xbox 360. Anzi, per giocare on line questa patch è indispensabile.

I CONTRO

I possessori di Vista con schede video compatibili con le DirectX 10, in particolare le Radeon HD, noteranno una perdita generale di stabilità giocando in modalità DX10 e, per risolverle, dovranno attivare la modalità DirectX 9. L'esperienza non cambia, ma qualche dettaglio grafico si perde.

SUGGERIMENTO

Tutto sommato, la perdita di dettaglio dovuta al passaggio da DirectX 10 a DirectX 9 non è importante quanto la correzione dei bug e il bilanciamento del gioco. Inoltre, per chi vuole sfidarsi on line, l'aggiornamento è d'obbligo. Quale che sia la vostra decisione, in ogni caso, prendetela subito, prima di affrontare le campagne in single player, visto che i salvataggi "prima e dopo la patch" non sono compatibili.

/TGM/SUPPORT (OVVERO: PRIMA DI LAMEN

Come sempre, pubblichiamo una lista dei problemi "già noti" e delle possibili soluzioni (se ce ne sono). Se avete un problema che non rientra in questa casistica, vi consigliamo di collegarvi all'area **GIOCO ALLEGATO** del forum di TGM su GamesVillage.it. Questo è l'unico indirizzo dell'assistenza tecnica, eventuali email inviate ad altri indirizzi verranno ignorate. Ricordatevi sempre di controllare che il vostro computer soddisfi tutti i requisiti hardware del gioco, che i driver della scheda video, della scheda madre e della scheda audio siano i più aggiornati, che le librerie DirectX siano correttamente installate e funzionanti. Prima di contattarci, inoltre, assicuratevi di aver letto il file leggimi fornito con il gioco e il suo manuale d'uso. **Se dovete comunicarci un problema, non dimenticatevi di elencare tutta l'esatta configurazione del vostro PC (sistema operativo, processore, memoria, scheda video, DirectX, ecc). Senza queste informazioni non vi possiamo aiutare.**

- Ho un mouse Logitech e non funziona il tasto centrale, impedendomi di proseguire il tutorial.
Scaricate dal sito www.logitech.com la versione del programma SetPoint adatta al vostro mouse e al vostro sistema operativo, installatelo e avviatelo. Fate clic sulla linguetta con raffigurato un mouse. Andate nel pannello "Seleziona pulsante" e scegliete la rotella ("3 Nessuna azione"). Nella colonna "Scegli operazione" impostate "Altro". Quando apparirà il menu a discesa "Seleziona operazione", scegliete "Pulsante centrale". Premete "Applica". Ora spostatevi nel terzo pannello, con la linguetta a forma di torre degli scacchi. Attivate la casellina "Rilevamento del gioco" e poi "Applica impostazioni del gioco una volta rilevato il gioco". Attivate anche tutte le voci del menu "Impostazioni modalità". Fate clic su "Applica" e poi su "OK".

- Il tasto centrale non funziona, ma non ho un mouse Logitech!
In questo caso, installate i driver forniti dal produttore. È possibile che determinate impostazioni dei pulsanti non vengano normalmente considerate dal driver generico fornito con Windows, sebbene il puntatore e i tasti funzionino normalmente con altri giochi e applicazioni. Se avete un programma di controllo, cercate di impostare la pressione della rotella come "pulsante centrale". Se proprio non riuscite a risolvere il problema... cambiate mouse! Purtroppo non sappiamo come aiutarvi altrimenti.

- Non riesco a eseguire il gioco in finestra!
Non si può, infatti.

- Manca il file xlive.dll!
Il client per il servizio Microsoft Games for Windows Live! va aggiornato. La versione più recente è sempre disponibile sul sito www.microsoft.com, nella sezione Downloads.

- All'ultima missione dei Novus, lo schermo diventa nero e il gioco si blocca!
L'origine esatta del problema non è stata ancora compresa, tuttavia è possibile scaricare un salvataggio, effettuato con la patch #3 già installata, che permette di attivare tutte le campagne. Il file può essere scaricato da **http://snurl.com/hqav4** (H Q A V quattro).

- Il disco non viene mai riconosciuto e il gioco non si avvia.
La causa più comune di questo problema è la presenza di programmi che emulano unità CD/DVD virtuali sul computer, come Alcohol o Daemon Tools. Per risolvere il problema, può essere necessario disinstallarli, riavviare il computer, e lanciare il gioco. Se il problema dovesse persistere, i casi sono due: o è difettosa la vostra copia del gioco, oppure il vostro lettore DVD sta funzionando a prestazioni ridotte, in modalità PIO, per qualche strana ragione. Cercate di localizzarlo in "Gestione Dispositivi" di Windows e riattivate la modalità DMA. In ultima analisi, in vostro lettore potrebbe essere difettoso o incompatibile con la protezione Securom, nel qual caso andrà sostituito.

Tra i due litiganti il terzo gode. A parte in questo gioco...

catore, con cui è possibile sfidare anche i giocatori che usano la versione per Xbox 360 dello stesso gioco. La differenza fondamentale tra le campagne e gli scenari è questa: mentre le prime sono costituite da una serie di missioni dagli obiettivi pre-determinati, legati allo sviluppo di una storia, i secondi aggiungono un elemento tattico e di conquista di notevole spessore. Negli scenari prendiamo le redini di una delle tre civiltà e dobbiamo conquistare tutto il pianeta, reclamando i territori neutrali e scontrandoci sul campo di battaglia quando entriamo in conflitto con un'altra razza. Una volta terminata la schermaglia, i territori conquistati e perduti verranno visualizzati su un mappamondo con i colori opportuni. In modalità scenario, veniamo sconfitti quando tutti i nostri quartier-generali verranno distrutti dalle civiltà nemiche.

IMPOSTAZIONE

L'impostazione della grafica è totalmente tridimensionale: possiamo muoverci sullo schermo per mezzo delle frecce o del puntatore del mouse, ruotare la telecamera e avvicinarci al campo di battaglia. Tutte le funzioni del gioco, inoltre, sono immediatamente disponibili sullo schermo, facendo clic sulle relative icone. Come nella maggior parte dei giochi di strategia, il nostro successo sarà determinato dalla nostra capacità di acquisire le risorse sul territorio e di trasformarle, per così dire, in potenti unità belliche. Ogni razza ha le sue abitudini, le sue

▲ *Gli umani fanno la loro parte nell'introduzione del gioco.*

TARVI LEGGETE QUI!)

- Ho Windows Vista e il gioco continua a uscire al desktop!
Dal pannello delle opzioni per la modalità video del gioco, disabilitate l'uso delle librerie DirectX 10: su diverse configurazioni, e in particolare in abbinamento a schede video Radeon, l'uso delle DirectX 9 apporta un sostanziale beneficio alla stabilità del gioco.

- Non posso disattivare le DirectX 10! Non riesco nemmeno ad avviare il gioco!
Premente **Win+R** e avviate l'editor del registro di Windows scrivendo "Regedit" nella casellina di testo. Per mezzo del menu a sinistra, spostatevi sulla chiave **HKEY_CURRENT_USER> Software> Petroglyph> UAWEA> Profile0> Player**, quindi fate scorrere l'elenco delle variabili sulla destra fino a trovare la voce "**DX10Enabled**": facendo un doppio clic su di essa, portate il suo valore da 1 a 0.

- Ho Windows XP, o comunque uso le DirectX 9, ma i problemi persistono.
Dal pannello delle opzioni per la modalità video del gioco, scegliete la stessa risoluzione che state impiegando per il desktop di Windows. Assicuratevi, inoltre, di non usare una versione troppo vecchia dei driver per la vostra scheda video: solo le versioni più recenti garantiscono il pieno supporto a Universe at War.

- Uso il programma Ati Tray Tools e il gioco continua a bloccarsi.
La funzionalità OSD (on screen display) di Ati Tray Tools entra in conflitto con il servizio Live! per il gioco online. Disabilitatela prima di accedere alle partite in mutiplayer.

- Come faccio ad attivare gli effetti EAX su Vista?
È necessario scaricare gli ultimi aggiornamenti del software per le schede audio X-Fi sul sito di Creative, **www.soundblaster.com**. Tra i pacchetti disponibili ci sarà anche il software Alchemy X-Fi, che andrà eseguito. Nella lista in alto a sinistra saranno menzionati alcuni dei giochi installati sul computer, ma Universe at War andrà aggiunto manualmente, facendo clic su "Aggiungi" e richiamando il percorso in cui avete installato il gioco. Ricordatevi che il percorso standard di installazione dei programmi parte da "C:\program files" sull'edizione a 32 bit, e "C:\program files (x86)" su quella a 64 bit.

ognuna delle tre razze in competizione ha le proprie armi, la propria tecnologia e le proprie abitudini

tecnologie e le sue armi, per cui affrontare una battaglia con l'una o con le altre richiederà un po' di studio e di adattamento. Universe at War, in ogni caso, è clemente e mette a disposizione una nutrita serie di tutorial con cui è possibile studiare tutti gli aspetti del gioco, dalle meccaniche più basilari agli alberi di ricerca, passando ovviamente per le migliori strategie militari. Buon divertimento a tutti!

SBLOCCARE TUTTE LE CAMPAGNE

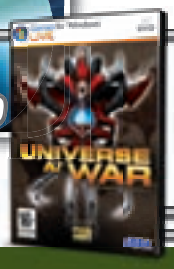
Ecco un suggerimento che farà certamente la gioia degli amanti del retrocomputing, visto che questa soluzione ricorderà, agli informatici più attempati, i mitici "listati" per il Commodore 64 o, peggio ancora, i loader pieni di "linee DATA" con cui era possibile scrivere software in linguaggio macchina passando per l'interprete BASIC. Beh, nostalgie incomprensibili a parte, per poter sbloccare tutte le campagne di Universe at War è possibile recuperare l'antica arte amanuense della digitazione e creare un file "campagne.txt" con Wordpad o con il blocco note di Windows, quindi salvare il tutto e modificarne l'estensione da .txt a .reg (Explorer deve essere impostato, tramite le sue opzioni, per non celare le estensioni dei file già note). Facendo clic due volte sulla sua icona, le informazioni contenute nel programma verranno aggiunte al registro di Windows e tutte le campagne diventeranno magicamente disponibili. Enjoy!

```
Windows Registry Editor Version 5.00

[HKEY_CURRENT_USER\Software\Petroglyph\UAWEA\Profile0\Player]
"CAMPAIGN_TUTORIAL_COMPLETED"=hex:01,00,00,00,02,00,00,00,04,00,00,00,00,00,00,\
  00,04,00,00,00,01,00,00,00,04,00,00,00,01,00,00,00,05,00,00,00,01
"CAMPAIGN_NOVUS_COMPLETED"=hex:01,00,00,00,02,00,00,00,04,00,00,00,00,00,00,00,\
  04,00,00,00,01,00,00,00,04,00,00,00,01,00,00,00,05,00,00,00,01
"CAMPAIGN_HIERARCHY_COMPLETED"=hex:01,00,00,00,02,00,00,00,04,00,00,00,00,00,\
  00,00,04,00,00,00,01,00,00,00,04,00,00,00,01,00,00,00,05,00,00,00,01
"CAMPAIGN_MASARI_COMPLETED"=hex:01,00,00,00,02,00,00,00,04,00,00,00,00,00,00,\
  00,04,00,00,00,01,00,00,00,04,00,00,00,01,00,00,00,05,00,00,00,01
```

A cura di: Raffaele "Raffo" Sogni raffo@sprea.it

DVD DEMO



Eccoci qui riuniti per un nuovo appuntamento coi demo migliori offerti dal mirabolante mondo del videoludo.

AVVERTENZE

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 800x600 a 16 milioni di colori. Essendo realizzata in standard Macromedia Flash può essere ingrandita senza alcun problema, anche a pieno schermo, senza alcuna limitazione in quanto a risoluzione video. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori. I DVD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore DVD che legge con estrema fatica il disco (o che non lo legge del tutto). In tal caso, non disperate: sarà infatti sufficiente inviare una e-mail all'indirizzo:

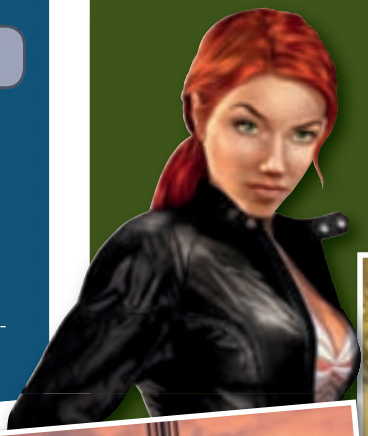
aiutocd@sprea.it

chiedendo la sostituzione del disco difettoso.
Il Silver DVD, inoltre, prevede l'autoplay automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente tenendo premuto il tasto SHIFT all'inserimento del DVD nel lettore.

SECRET FILES 2: PURITAS CORDIS

Software house: Deep Silver **Sito:** www.geheimakte-game.de

Max e Nina tornano alla grande e, almeno per quanto possiamo saperne, non si vogliono proprio parlare. Dopo l'indiscusso successo di Tunguska, Secret Files torna offrendo una storia a dir poco catastrofista ma non certo noiosa: una setta chiamata Puritas Cordis profetizza la fine del mondo, questo contestualmente a eventi climatici piuttosto devastanti. La setta c'entra qualcosa? Non c'entra niente? C'entra solo un po'? Questo lo scoprirete giocando alla versione finale del gioco, mentre il demo mostra l'inizio dell'avventura, dandovi modo di assistere all'uccisione di un povero prelato, e di impersonarne un altro. Grazie al demo avrete modo di apprezzare il buon lavoro grafico e avvicinarvi ad alcuni enigmi che faranno la differenza tra la vostra vita e la morte (sto parlando del gioco, prima che qualcuno si spaventi e scappi fuori di casa con le mutande in testa), quindi buon divertimento e tante belle cose.



BRAID

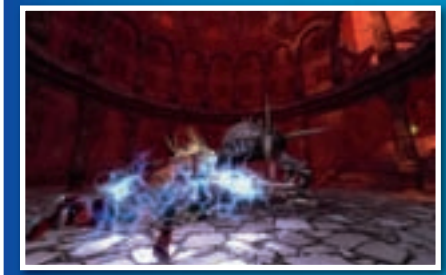
Genere: puzzle/platform **Sito:** www.impulsedriven.com/braid

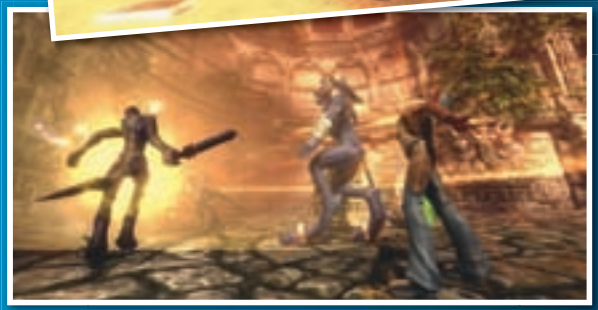
Fin dai primi istanti di gioco si capisce che Braid è un prodotto diverso dal solito, un titolo che fa della poesia la sua arma principale, ma che attraverso di essa porta a ore di sanissimo divertimento. Uscito qualche tempo fa per XBox Live Arcade, Braid è un platform bidimensionale che si manovra tramite tastiera: tutto è molto semplice (almeno per quanto concerne i comandi), al punto che è sufficiente utilizzare le frecce direzionali, la barra spaziatrice e il tasto shift. Proprio il tasto shift, destinato alla manipolazione del tempo, è il fulcro di questo puzzle game/platform: grazie a esso sarà possibile raccogliere i pezzi del puzzle che ci occorrono nonché saltare su piattaforme apparentemente irraggiungibili... insomma, la gestione del flusso temporale rende questo gioco un vero capolavoro.
Il demo è piuttosto corposo e dà modo di provare ben tre mondi (non completi) su sei: testatelo per benino e fatevi trasportare dalle fantastiche musiche e dalla grafica strepitosa, è una vera e propria esperienza.

X-BLADES

Software house: TopWare Interactive **Sito:** www.x-blades.com

Come definire X-Blades? Beh, io direi che potrebbe essere collocato tra i picchiaduro a scorrimento, con l'aggiunta di un qualche elemento RPG e di una protagonista mezza biotta. La storia vi vede impersonare sta benedetta ragazza, una sorta di esploratrice alla Lara Croft, che un bel giorno si mette in testa di recuperare un po' di ciarpame in una zona popolata da creature pescate dal mondo fantasy. A disposizione della donzella ci sono due allegri spadoni, una pistola e una moltitudine di magie, delle quali si entra in possesso man mano che si prosegue nel gioco.
Il demo che vi proponiamo dà la possibilità di giocare al livello di difficoltà che più vi aggrada nel primo e secondo livello del gioco. Nel corso di questa breve avventura avrete modo di impratichirvi col sistema di controllo (vivamente raccomandato il gamepad), di prendere visione della grafica di buona qualità e apprendere qualche coreografica magia.





TUTTI DA GUARDARE!

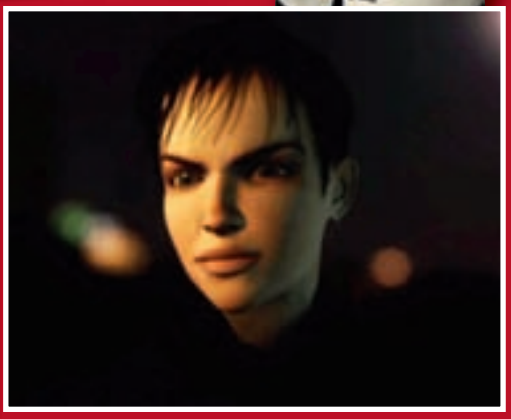
I trailer dei titoli più attesi, tutti in alta definizione, tutti da vedere!

Aion
Batman: Arkham Asylum
Ghostbusters
Assassin's Creed 2
Black Prophecy
Damnation
Flight
Mars
Nancy Drew 2
Night at the Museum
Officers
Prototype
Raycatcher
Assault on Dark Athena
Risen
The Secret World
Trine
X-Men - Le Origini: Wolverine
Zeno Clash

STILL LIFE 2

Software house: Microïds **Sito:** www.stilllife-game.com/en/

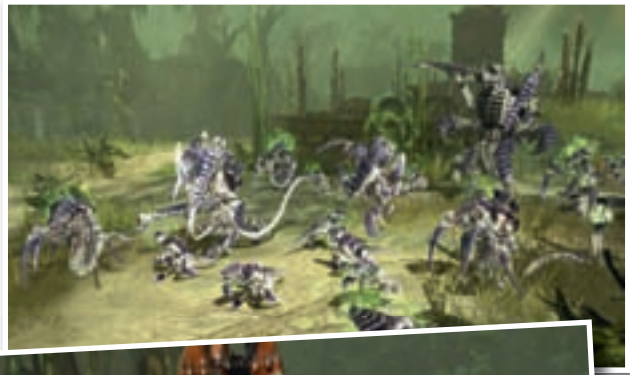
A distanza di quattro anni Still Life torna sui nostri schermi; i numerosi estimatori di questa avventura orrorifica attendevano con ansia un seguito, sia perché era un "bel giocare" e sia perché il finale del primo capitolo lasciava molti elementi irrisolti (uno su tutti l'identità del serial killer), che dovevano assolutamente ottenere una spiegazione. Ecco quindi che Still Life 2 (non senza peripezie) riesce a vedere la luce, come testimonia questo succulento demo giocabile. Fin da subito appare chiaro che il serial killer di Chicago ha ancora qualche freccia al suo arco (o almeno così pare), e il rapimento della giornalista Paloma Hernandez, che si stava documentando sul modus operandi dell'assassino, non fanno presagire nulla di buono. Se amate le avventure ad ambientazione horror, Still Life 2 fa al caso vostro!



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II

Software house: Relic Entertainment **Sito:** www.dawnofwar2.com

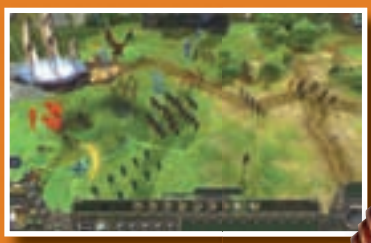
Ambientato nel 41° Millennio, Warhammer 40.000: Dawn Of War II rappresenta uno dei migliori esempi di giochi strategici ad ambientazione futuristica. Azione frenetica, oltre 20 ore di battaglie all'ultimo sangue e una grafica molto evocativa, sono solo alcuni degli elementi di questo prodotto targato Relic Entertainment.
Dawn of War II è un demo piuttosto complicato da lanciare (richiede Steam per funzionare), ma una volta installato tutto quanto, non ve ne pentirete. Si tratta di una versione dimostrativa davvero notevole, che vi darà modo di giocare per parecchio tempo su alcune mappe piuttosto ben congeniate. Il dimostrativo consente di scegliere il livello di difficoltà, quindi anche i meno avvezzi al genere (RTS) troveranno modo di divertirsi come è capitato al sottoscritto.
Attenzione: la versione allegata al Silver DVD necessita per funzionare di un account Steam, se non l'avete, fatelo, è gratuito e probabilmente vi servirà in futuro. Una volta lanciato il demo, Steam scaricherà e installerà tutti i file necessari, non pochi, quindi è consigliabile disporre di una connessione veloce (ADSL).



ELVEN LEGACY

Software house: Paradox Interactive **Sito:** www.elven-legacy.com

Chi ha amato il buon Fantasy Wars troverà di sicuro gradimento anche Elven Legacy, ideale seguito del titolo 1C uscito un annetto addietro. Questa volta a scontrarsi non saranno uomini e orchi ma elfi e umani, una particolarità questa che rivoluziona le strategie di battaglia e aggiunge elementi molto interessanti (inoltre, una volta tanto, la nostra razza sta dalla parte dei cattivi).
Per quanto riguarda il resto, beh, il demo sta qui per essere provato, potrete così constatare da voi l'ottimo lavoro relativo al comparto grafico e farvi un'idea della complessità delle azioni richieste per vincere... va detto in ogni caso che Elven Legacy è un prodotto volto alla battaglia, se quindi cercate uno strategico con forti elementi gestionali potreste rimanere un filo delusi.



EVOCHRON LEGENDS

Software house: StarWraith 3D Games **Sito:** starwraith3dgames.home.att.net/evochronlegends/

Esplorare lo spazio sconfinato resta una delle attrattive maggiori nell'ambito dei giochi "free roaming"; in Evochron Legends potrete non solo cimentarvi nell'allegra arte dell'esploratore spaziale, ma anche vestire i panni di un mercenario, di un commerciante e di un po' tutto quello che vi salta in mente di fare... la libertà è l'elemento caratterizzante del titolo in questione.
Evochron Legends non sottovaluta la necessità di possedere una nave spaziale per muoversi e per interagire con lo sconfinato ambiente circostante, non a caso potrete personalizzare in una moltitudine di aspetti il vostro veicolo, decidendone la destinazione d'uso e la vocazione.

FRAGZONE DVD

A cura di: Matteo "Elvin" Lorenzetti Elvin@Sprea.it

Anche questo mese abbiamo pensato che, a un certo punto, la sezione FragZone del Silver DVD sarebbe esplosa. Invece, grazie anche alle magie di Raffo, siamo riusciti a farci stare - a fatica - tutto!

Contenuti FRAGZONE DVD

Project White Collection Mod - Unreal Tournament III

Manta Pulse Mod - Neverwinter Nights 2

Hazard Modding - Star Trek Elite Force 2

Decadence - Half-Life 2

F1 2009 Mod - Rfactor

Shotgun Sunrise - Half-Life 2

Touring Car Legends - rFactor

P.U.R.E. Release Candidate 6 – Gioco Standalone

I robot di Supreme Commander nella versione riveduta e corretta di Pure.

Come potete constatare dal DVD allegato alla vostra rivista preferita, è tutto vero anche stavolta: e per dimostrare che facciamo sul serio abbiamo stipulato un paio di accordi che ci permettono di avere in esclusiva per voi alcuni tra i pacchetti più interessanti degli ultimi mesi. Il pezzo forte di questo appuntamento riguarda gli appassionati di strategia in tempo reale: dopo una lunga lavorazione è arrivato al termine lo sviluppo della versione 6 di Pure, un RTS completamente standalone basato su un motore grafico proprietario. L'ispirazione è chiaramente quella di Supreme Commander, ma se pensiamo al supporto multiplayer completamente gratuito, non avete molte altre scuse per non installarlo e iniziare a costruire il vostro esercito di droidi senza paura né rimorso. Torniamo sui canoni dei mod che notoriamente trovano spazio in quest'area con due ottime modification per il sempreverde Half-Life 2: lo splendido Shotgun Sunrise e il più che valido Decadence. Quest'ultimo in particolare merita la vostra attenzione, anche se necessita ancora di qualche ritocco per poter essere considerato completo a tutti gli effetti. Sempre restando in ambito FPS, spicca la conferma di come i recenti tagli al prezzo e fine settimana gratuiti su Steam abbiano notevolmente rinvigorito la comunità di Unreal Tournament 3 grazie all'arrivo di una collezione di mod e mutator di tutto rispetto di cui il Project White Collection Mod è un ottimo rappresentate. Dal cimitero delle vecchie glorie torna invece un grande titolo, quello Star Trek Elite Force 2 che onoriamo con l'Hazard mod a carattere cooperativo.
Anche se non si è visto molto negli ultimi tempi a causa della crescente popolarità dei MMO che hanno relegato gli RPG single player in un cassetto, degna di nota è anche la pubblicazione di Manta Pulse, un modulo single player di ottima qualità per Neverwinter Nights 2, molto ben realizzato e apprezzabile per una caratteristica molto importante: non necessita dell'aggiornamento del gioco originale con decine di tileset o altri elementi grafici per funzionare, per la gioia di chi dovrà reinstallare solo il titolo principale e scaricare l'ultima patch. Chiude la carrellata di questo mese la consueta selezione di mod per rFactor: il Touring Car Legends per chi ama i vecchi scassoni e l'F1 2009 per chi invece preferisce quelli nuovi, possibilmente dotati di accorgimenti aerodinamici irregolari...

Chi non vorrebbe attraversare una cittadina del vecchio west infestata dagli zombie per una cassa di superalcolici?

Secret Files 2

PURITAS CORDIS

„Secret Files 2 ridona splendore alle avventure grafiche“

Eruzioni vulcaniche, terremoti, tsunami...

...il mondo è sull‘orlo del disastro. Quando Nina Kalenko capisce che le recenti catastrofi non sono state causate dalla natura, ma da una società segreta senza scrupoli nota come Puritas Cordis, è quasi troppo tardi. Mentre il suo ex fidanzato Max, uno scienziato, è testimone dei brutali metodi della Puritas Cordis al sito di scavo di un vetusto complesso di templi indonesiano, Nina si unisce a un sacerdote in Francia per indagare il collegamento tra le sinistre profezie della società segreta e l‘inquietante capo di un antico ordine. Comincia una drammatica corsa contro il tempo. Riuscirà Nina a fermare l‘apocalisse imminente?

http://secretfiles.deepsilver.com

Seguito ufficiale di Secret Files: Tunguska, una delle migliori avventure del 2006! Disponibile per PC, Wii™ e Nintendo DS™.

GAMES VILLAGE

A cura di: Claudio "keiser" Todeschini (keiser@gamesvillage.it), Raffaele "Raffo" Sogni (raffo@gamesvillage.it)

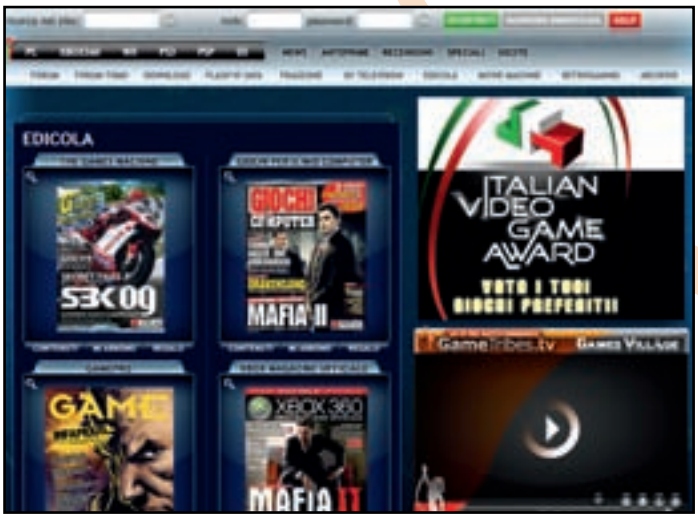
WWW.GAMESVILLAGE.IT

Se per voi la rete è troppo caotica per riuscire a orientarvi, sappiate che potete sempre contare su GamesVillage!

Il mese scorso abbiamo dato una breve scorsa ad alcune delle novità di GamesVillage.it, il nuovo portale videoludico di Sprea Editori che raccoglie le eredità di GamesRadar.it e di TGM Online, che continua a riscuotere sempre più successo da ogni parte, e che nelle prossime settimane avrà modo di crescere e migliorare ulteriormente. Continuiamo quindi questa piacevole disamina accompagnandovi passo passo nelle sezioni che vi aspettano online.

La parte del leone la giocano ovviamente le news, le anteprime e le recensioni, che ogni giorno popolano il nostro database di articoli e vi tengono informati su tutte le novità in arrivo, sui migliori titoli che ci allieteranno nei mesi a venire e su quali evitare come la peste qualora l'hype vi avesse convinto della bontà di qualcosa che invece si è rivelato una sòla. Il primo esempio che mi viene in mente in questo senso è Stalin vs. Martians, strategico in tempo reale promosso alla grande dai PR di Mezmer Games, con deliranti video su YouTube nei quali si assisteva, oltre alle sequenze in game, al dittatore russo impegnato in arditi passi di danza. In sede di recensione, invece, non ci siamo potuti astenere dal riconoscere che oltre l'idea "balzana", del gioco in realtà non rimane granché, al contrario, e gli abbiamo quindi appioppato un secco 2/10. Dal lato opposto non posso non citare Plants Vs. Zombies di PopCap, variazione sul genere tower defense che non mi aveva convinto più di tanto fino a quando non ho avuto l'occasione di giocarci: un piccolo gioiello di divertimento unito a una perfetta calibrazione della difficoltà che gli ha fatto meritare un 9/10.

E già che abbiamo sfiorato l'argomento, su GamesVillage trovate una delle rubriche storiche di TGM Online, ossia Flash'n'Java, che ogni settimana vi propone diversi "giochini" con i quali sollazzarvi tra una partita a Fallout 3 e una missione di Chronicles of Riddick. Nella maggior parte dei casi si tratta di riedizioni di vecchi classici del passato, magari riproposti con una veste grafica più recente e con qualche aggiunta a un gameplay altrimenti troppo vecchio, come Rainbow Blitz, che si rifà senza troppi complimenti a Missile Command, o il dissacrante Meowcenaries che vede impegnati



▲*Nella sezione In Edicola trovate il sommario e le cover di tutte le riviste videoludiche Sprea. Arretrati compresi!*

▲*Dalla homepage del sito avrete rapido accesso a tutti gli articoli più recenti e importanti*

▲*Se siete alla ricerca di un passatempo veloce, Flash 'n' Java è quello che fa per voi.*

▲*Ecco un perfetto esempio di un gioco che promette molto e mantiene poco.*

RAFFO SENTI QUA ONLAIN

Visto il successo del mese scorso (che ovviamente ha messo di malumore il protagonista di questa rubrica), proponiamo anche questo mese un breve stralcio dell'ultima puntata del Raffo Senti Qua Onlain, la "versione 2.0" della sua amatissima rubrica, il vero motivo per cui metà (ma secondo alcuni studi anche di più) dei lettori di TGM si fionda in edicola per comprare ogni mese la rivista.

I cinque segnali che ci possono far capire di avere un PC obsoleto.
- Tentando di installare Crysis arrivano delle inquietanti risate dalla CPU
- Consultando il manuale del computer viene spiegato come formattare il floppy da 5 e 1/4
- Quando si tenta di aprire Blocco Note assieme a una cartella ci viene risposto che il calcolatore non lavora in multitasking
- Per far partire un gioco dobbiamo aprire DOS e inserire il comando C:\nome.exe
- L'hard disk del non è in grado di contenere più di 10 film dalle dubbie qualità morali

Come sempre, vi ricordo che per scrivere al buon Raffo dovete mandare una mail a raffosentiqua@sprea.it, specificando se vorreste che la vostra lettera finisca tra quelle cestinate della rubrica su carta o su web. Evviva!

in scontri all'ultimo sangue un gruppo di Lolcat, il tormentone più in voga su internet in questo periodo. Non mancano proposte più originali come Bridge4K, titolo scritto in Java e condensato in quattro kilobyte di codice che metterà a dura prova le vostre capacità di ingegneri edili; c'è poi Draw Play, in cui dovrete essere voi a disegnare, penna alla mano, la strada per superare i livelli di gioco; per finire, cito Bloony Wheel, delirante titolo arcade nel quale potrete controllare un assurdo mezzo di locomozione composto da una ruota a cui è fissato un palloncino gonfio di elio.
E ricordate che gli utenti registrati di GamesVillage potranno anche votare il proprio gioco preferito tra le centinaia disponibili!

Prima di lasciare lo spazio a quel disperato del Raffo, lasciatemi fare un breve cenno a una delle rubriche più seguite del nostro sito, anche se con i videogiochi ha poco a che spartire, ossia l'area Movie Machine, nella quale ogni settimana trovate le recensioni dei film più importanti in uscita nelle sale cinematografiche italiane, nonché quelle dei migliori DVD disponibili nei negozi: un appuntamento imperdibile per chi, come noi, è appassionato di intrattenimento a 360° e non si limita a smanacciare con il joypad dalla mattina alla sera.
Per questo mese è tutto, ci si becca online!

▲ *La rubrica Raffo senti qua Onlain, un appuntamento imperdibile per grandi e piccini.*

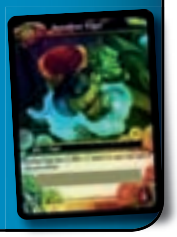
WOW, CHE CARTE!

Per celebrare come si deve l'arrivo dell'estate e dell'espansione Il Sangue dei Gladiatori del Gioco di Carte Collezionabili di World of Warcraft, abbiamo deciso di farvi un bel regalo e di mettere in palio dei goodies mica male. Tutto quello che dovete fare è mandare una mail a iltoso@sprea.it indicando nel soggetto "Contest WoW – Giugno 2009", e raccontandoci in due righe due, in quale occasione sfoggereste la Epic Purple Shirt, una maglietta "epica" sbloccata dalla carta ultra-rara Center of Attention.
Ma vediamo i premi:

1° Classificato
1 Box da 24 buste di Sangue dei Gladiatori
1 Tazza Gigante di WoW
1 Plancia da Gioco
1 Loot Card – Center of Attention

2° Classificato
1 Box da 24 buste di Sangue dei Gladiatori
1 Tazza Gigante di WoW
1 Plancia da Gioco
1 Loot Card – Foam Sword Rack

3° Classificato
1 Plancia da Gioco
1 Loot Card – Sandbox Tiger



GIOCO FEDELTÀ

STREET FIGHTER IV

Ho la scrivania a fianco a quella del Peppo (alias Toso) e quando William Capriata (PR di Halifax) gli ha comunicato che era pronto da recensire Street Fighter IV ha fatto un balzo sulla sedia. Effettivamente in pochi potevano prevedere che il giocone di Capcom sarebbe uscito a così breve distanza dalla versione console, e invece tac!
Street Fighter IV non ha certo bisogno di presentazioni, è di gran lunga il miglior picchiaduro mai uscito per PC.
Una grafica in 3D assolutamente strepitosa, un sonoro di gran livello, ma soprattutto una giocabilità di primissimo piano collocano SFIV nell'Olimpo dei picchiaduro a incontri, un prodotto che grazie alla modalità online non conoscerà fine!
Halifax

X-MEN LE ORIGINI: WOLVERINE

Nonostante Activision e Raven i videogiochi li sappiano fare, X-Men – Le Origini: Wolverine restava un'incognita: le esigenze di rispettare le tempistiche imposte dalla pellicola cinematografica spesso portano a sfornare dei prodotti a dir poco approssimativi. Fortunatamente, Wolverine va in controtendenza e risulta essere un titolo di grande impatto estetico e anche decisamente divertente. Ripercorrendo la storia di Wolverine (e in parte quella del film), il prodotto targato Activision ci immerge in un mondo decisamente truculento, nel quale gli splendidi livelli e la giocabilità eccellente la fanno da padrone... insomma ci troviamo davanti a un gioco d'azione da avere assolutamente!
Activision

SPORE + SPORE AVVENURE GALATTICHE

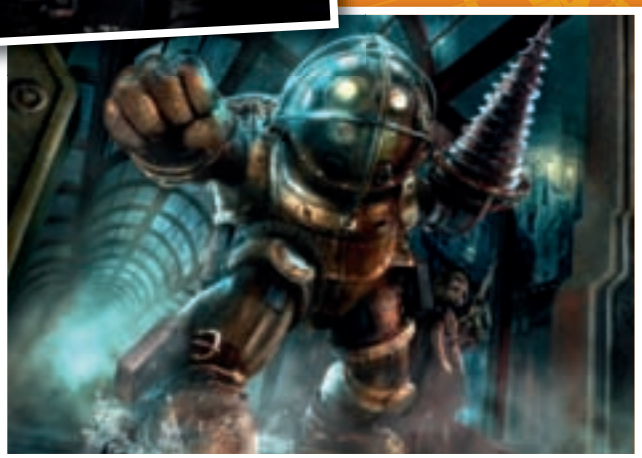
Uscito circa un anno fa, Spore è diventato subito il punto di riferimento per gli amanti del genere gestionale. La sua prima espansione, chiamata Avventure Galattiche, offre la possibilità di dare vita ad avventure ambientate sui pianeti, di modificare la morfologia dei terreni, intervenire sul comportamento degli esseri viventi e un sacco di altre interessanti cosucce. Importante innovazione è la possibilità di muoversi sulla superficie dei pianeti, partecipando a missioni create dagli utenti di tutto il mondo!
Chi si aggiudica il contest porta a casa il primo Spore e l'espansione, ovviamente.
EA

VOCI DI CORRIDOIO

A cura di: Claudio Todeschini keiser@sprea.it

L'ANGOLO DELLA CELLULOIDE (GEARS OF WAR, BIOSHOCK)

Che ne dite di qualche rapido aggiornamento su due pellicole tratte da un paio di giochini di scarso successo? Per quanto riguarda Gears of War, lo sceneggiatore Chris Morgan (Wanted, Fast & Furious) ha consegnato la prima bozza dello script del film, affermando in un'intervista a MTV che "piacerà parecchio ai videogiocatori", e lasciando nelle mani di New Line Cinema la definizione del budget e del piano di lavoro per le riprese. Il regista dovrebbe essere Len Wiseman, quello della serie Underworld e del quarto Die Hard.
Notizie meno positive per quanto riguarda la conversione su celluloide di BioShock: stando a quanto riferisce Variety, Universal Pictures avrebbe infatti bloccato il progetto per questioni di costi. Dice il regista Gore Verbinski: "ci è stato chiesto dalla produzione di girare il film fuori dagli Stati Uniti, perché meno dispendioso in termini di tasse". Il costo stimato della pellicola di centosessanta milioni di dollari sarebbe stato ritenuto troppo elevato per un film di questo tipo; non una cancellazione, ma una sospensione – speriamo temporanea – per trovare il modo di ridurre il budget. Nella speranza che questo non incida troppo sulla qualità finale del prodotto...



RITORNA MR. T!

Molti di voi probabilmente non erano neppure nati quando Mr. T spopolava nella serie televisiva A-Team insieme ad Hannibal Smith, Murdock e Sberla, e il personaggio può risultare del tutto sconosciuto. In quel caso, "I pity the fool" chi non lo conosce, come direbbe lui stesso!
ZootFly, la casa che sta ultimando lo sviluppo del videogame di Prison Break, ha annunciato l'acquisizione da Mohawk Media dei diritti per la realizzazione di non uno, ma più videogame che vedranno protagonista Mr. T in persona, taglio di capelli alla moicana e chincaglierie d'oro annesse.
I giochi, sviluppati per PC, PS3, Xbox 360 e Wii, saranno un mix tra azione, combattimenti (e vorrei anche vedere!), platform e puzzle. Il primo titolo vedrà Mr. T alle prese contro i nazisti nascosti in Sud America, tra foreste pluviali e antiche città, complessi industriali e basi militari. A dargli manforte ci sarà anche un genetista chiamato Will Wright. Ma pensa un po'!

NIENTE SECUROM PER DRAGON AGE: ORIGINS

Finalmente una buona notizia per tutti i videogiocatori – e sono tanti – che stanno aspettando con ansia Dragon Age: Origins, il nuovo gioco di ruolo di BioWare, già definito il "seguito spirituale" di Baldur's Gate, e che non conterrà la tanto contestata protezione antipirateria SecuROM.
In un post sul forum ufficiale della software house, un rappresentante di BioWare ha scritto che "la versione scatolata PC del gioco utilizzerà una semplice routine di controllo del disco e non richiederà l'autenticazione online. In altre parole, la versione che troverete nei negozi non vi chiederà di connettervi per giocare offline. E abbiamo scelto di NON usare SecuROM in nessuna delle versioni del gioco distribuite da EA o da BioWare".

I GIOCHI DI GUIDA RENDONO AGGRESSIVI?

Secondo una ricerca dell'Università britannica di Huddersfield, i giochi di guida causerebbero più agitazione e aggressività rispetto agli sparatutto. Due studiosi hanno ottenuto questa convinzione monitorando 30 persone in tre differenti sessioni di gioco con l'Xbox 360: Project Gotham Racing, un non precisato shooter 3D e un gioco di Ping Pong in 3D (presumibilmente Rockstar Table Tennis). Ai giocatori veniva costantemente misurata la pressione sanguigna, il ritmo respiratorio e cardiaco e le reazioni del cervello. Il risultato è che, fra i tre titoli, è stato Project Gotham Racing a creare le differenze più marcate nei parametri di agitazione a aggressività fra lo stato di quiete e quello successivo alla sessione di gioco. Secondo i ricercatori, questo risultato suggerisce di rivalutare attentamente le implicazioni del realismo nei videogiochi e il rapporto fra giochi e violenza. E ora scusate, ma devo andare a rifare l'esame della patente.

TORNA LA ITALIAN VIDEOGAME DEVELOPERS CONFERENCE

Torna, i prossimi 8 e 9 ottobre nell'Aula Magna dell'Università IULM di Milano, la Italian Videogame Developers Conference. Come la prima edizione, sarà organizzata da AIOMI, l'Associazione Italiana Opere Multimediali Interattive. L'IVDC è un evento di due giorni totalmente gratuito e coperto da traduzione simultanea dall'italiano all'inglese; è uno spazio dedicato al game development italiano e internazionale che vuole fungere da punto d'incontro e di scambio di conoscenze, strumenti e tecniche tra le più importanti figure professionali del settore e chi aspira a entrare nel mondo del lavoro.
Nel programma si scorgono interventi dei rappresentanti dei principali developer italiani: 7th Sense, Adventure Productions, Artematica, Black Sheep Studios, DigitalFun, EVE Interactive Studios, Frame Studios, Idra Editing, Imagimotion, Kalicanthus, Milestone, Pix Rev, PM Studios, Raylight, SpinVector, Twelve e Virtual Identity. Per altre info è disponibile il sito www.ivdconf.it.

ANNUNCIATO S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT

GSC Game World ha annunciato il suo nuovo progetto ambientato nell'universo di S.T.A.L.K.E.R., chiamato provvisoriamente Call of Pripyat e previsto per il prossimo autunno. Non sarà, come si vociferava inizialmente, un semplice add-on, ma un gioco fatto e finito, mosso dalla versione 1.6 dell'ottimo X-Ray Engine. La trama è ambientata poco tempo dopo la conclusione di Shadow of Chernobyl, con il governo che avvia un'operazione militare per prendere il controllo della centrale nucleare, e che ovviamente fallisce clamorosamente. Vengono così inviati agenti dei corpi speciali dell'esercito ucraino per capire

cosa sia successo e da quel punto in poi la palla passerà al giocatore. Ancora una volta il gioco riprodurrà in maniera fedele le zone circostanti la centrale di Chernobyl, dalla città di Pripyat alla stazione di Yanov, passando per la fabbrica di Jupiter e il villaggio di Kopachi. Aumentano le quest secondarie, debuttano nuovi mostri e comportamenti più complessi per quelli già esistenti, a cui si aggiunge un rinnovato sistema di vita artificiale.

CANCELLATO SIX DAYS IN FALLUJAH

Dopo le polemiche che aveva sollevato al momento del suo annuncio, qualche settimana fa, Konami ha annunciato la cancellazione del progetto Six Days in Fallujah, che sarebbe dovuto essere sviluppato da Atomic Games per PC, PS3 e Xbox 360. Si trattava di uno sparatutto realistico ambientato durante la battaglia di Falluja del 2004 e che metteva il giocatore nei panni di uno dei marine coinvolti nella battaglia, costringendolo ad affrontare le tematiche legate alla guerra (non solo quella irachena), le decisioni da prendere, il tutto incastonato in una replica assai curata degli avvenimenti di quei giorni, grazie anche al coinvolgimento di una trentina di veterani della guerra in Iraq presenti a Falluja. Le numerose, numerosissime proteste che si sono levate contro il gioco da più parti, accusato tra le altre cose di banalizzare la guerra e disonorare la memoria dei caduti, ha convinto Konami ad abbandonare l'intero progetto.

È DI NUOVO TEMPO DI ANTIDOLORIFICI

Sta per tornare sui nostri monitor uno degli shooter più divertenti di questi ultimi anni; quasi snobbato all'epoca della sua uscita, con il passare del tempo Painkiller si è guadagnato una nutrita base di appassionati, che saranno lieti di sapere che è in cantiere Painkiller: Resurrection, sviluppato da Homegrown Games e pubblicato da JoWood, in arrivo il prossimo autunno. Protagonista di questo nuovo capitolo sarà un certo William "Wild Bill" Sherman, ex CIA incastrato suo malgrado in un mondo a metà tra la vita e la morte. Il gioco sarà mosso dall'ormai preistorico engine del primo PK, adeguatamente pompato per garantire un minimo di competitività in un mercato dominato dall'assai più performante Unreal Engine 3. Piccola chicca, la campagna principale potrà essere giocata in modalità cooperativa.

L'ESERCITO GIOCA SUL SERIO

L'esercito britannico usa i videogiochi per trovare nuove reclute. Un sito approntato per l'occasione utilizza, infatti, un video che si blocca in un momento critico, chiedendo all'utente di prendere una decisione per proseguire. Subito dopo, il tutto si trasforma in un FPS con classici comandi da tastiera. Il sito, rivolto alla fascia demografica compresa fra 17 e 21 anni di età (che, nel Regno Unito, contiene il 68% di indecisi sulla carriera e sul futuro) è parte di una campagna lanciata dal governo intitolata "Start Thinking Soldier": la trovate sul web all'indirizzo www.armyjobs.mod.uk.

TRA LE NOVITÀ DI UBISOFT C'È ANCHE UN NUOVO GHOST RECON

Ormai tocca affidarsi alla pubblicazione dei risultati finanziari per venire a sapere dei nuovi progetti di un publisher. Sembra essere questa, ultimamente, la strategia di Ubisoft, che non è nuova alle anticipazioni "sfuggite" per sbaglio ben prima di un annuncio ufficiale. E così veniamo a sapere che entro il mese di marzo del 2010 uscirà una nuova puntata della serie Ghost Recon, di cui non si sa nulla di nulla, nemmeno le piattaforme per cui sarà sviluppato; stessa finestra temporale anche per l'ultra-rimandato Splinter Cell: Conviction, Assassin's Creed 2, Anno 1404, Rabbids Go Home, James Cameron's Avatar, Teenage Mutant Ninja Turtles, R.U.S.E e il sempre più misterioso I Am Alive.

UN NUOVO ROMANZO DI HALO

Quando ha sviluppato il primo Halo, non credo che Bungie avesse in mente di dar vita a un universo così complesso e ramificato... Solo di libri ne sono usciti sei (negli Stati Uniti), e una terza trilogia sta per essere scritta da Greg Bear, uno degli autori di sci-fi e fantasy più apprezzati degli ultimi anni. Qui in Italia, dove le cose vanno un po' più a rilento, è uscito un paio di anni or sono il primissimo libro della saga, La caduta di Reach, che narra le origini del progetto Spartan, e la cui storia verrà ripresa per il film.

Nelle scorse settimane Multiplayer.it Edizioni ha pubblicato Halo – I fantasmi di Onyx, scritto da Eric Nylund, romanzo che apre la seconda trilogia di Master Chief e che proseguirà nei prossimi mesi con Contatto su Harvest e Il protocollo Cole. Il libro è in vendita online e nelle librerie specializzate.

CAPCOM SCOMMETTE SUL PC

Come ampiamente previsto nei mesi scorsi, durante l'evento Captivate 09 il publisher giapponese ha annunciato le versioni PC di tutti i suoi più importanti titoli, alcuni dei quali già disponibili per console. Sto parlando di Resident Evil 5, Bionic Commando e Lost Planet 2. SF4 lo trovate recensito su questo stesso numero, mentre per l'ultima puntata della serie ammazza-zombi dovremo attendere l'autunno. Bionic Commando in particolar modo vanterà una grafica migliore rispetto alle edizioni console, nonché controlli personalizzabili e supporto per le DirectX 10. Resident Evil 5, per finire, sarà compatibile con la tecnologia stereoscopica GeForce 3D di NVIDIA, non propriamente economica ma sicuramente interessante.

ITALIAN VIDEOGAME AWARD

Mentre siete sotto l'ombrellone (beati voi!) a leggere queste righe, l'intera redazione di TGM si prepara a vivere la serata conclusiva del gigantesco evento che risponde al nome di Italian Videogame Award. In attesa di poter pubblicare i nomi dei vincitori, che troverete sul prossimo numero, vi rimandiamo al sito ufficiale della manifestazione, che può essere raggiunto puntando i vostri browser all'URL: www.italianvideogameaward.it. L'unica cosa che ancora manca è il ringraziamento, sentito, che vogliamo rivolgere a voi e al vostro entusiasmo. Grazie davvero: senza di voi, niente di tutto questo sarebbe stato possibile!

2,5 MILIARDI DI OBIETTIVI SBLOCCATI

Gli obiettivi sbloccati sui network Xbox Live e Games for Windows hanno raggiunto l'incredibile cifra di 2,5 miliardi, corrispondenti a ben 52 miliardi di Gamerpoint. La media per ciascun utente è di 150 obiettivi sbloccati. Secondo Microsoft, che ha divulgato questi dati, gli obiettivi da sbloccare sarebbero uno dei fattori che hanno contribuito a rendere l'Xbox 360 la console con il più elevato "attach rate" della storia, ovvero con il più alto numero di giochi venduti per ciascuna console, pari a 8. Microsoft si dice anche "sorpresa" del fatto che esistano così tanti siti dedicati esclusivamente agli obiettivi e che moltissimi giocatori acquistino o noleggino titoli che non avrebbero mai preso in considerazione in assenza del fattore G, quello dei Gamerpoints. La frase "achievement unlocked" è inoltre diventata talmente popolare da essere stampata su cappellini, magliette e persino intimo femminile (come da foto, in versione però ancora "locked").

PUZZETTE VIDEOLUDICHE

Visto che al cinema non ha funzionato, perché non provare a introdurre gli odori all'interno dei videogiochi? La balzana idea frulla da un po' di tempo nella testa del professor Bob Stone dell'università di Birmingham, che sta mettendo a punto una tecnologia in grado di generare odori, e che verrà inizialmente utilizzata nei simulatori militari usati dall'esercito, che finanzia il progetto.
Il sistema utilizza un dispositivo chiamato SDS (Scent Delivery System) in grado di produrre fragranze diverse ottenute miscelando alcuni componenti "base"; le sue applicazioni sono molteplici, dall'addestramento al riconoscimento di ordigni artigianali, all'odore della cordite che impregna un campo di battaglia.
Siamo distanti da un'applicazione in ambito commerciale, ma non è detto che qualcuno non ci stia lavorando seriamente... Certo, poi toccherà giocare con la finestra perennemente aperta: ve li immaginate gli odori sprigionati da una partita a Left4Dead?

CRYTEK SI ASSICURA NUOVI MARCHI

Crytek, lo sviluppatore di Crysis, ha registrato tre nuovi trademark, che potrebbero essere i titoli di tre future produzioni. Si tratta di GFace, Carvatar e Kingdoms, e le relative registrazioni appaiono sia nella categoria "giochi elettronici e software per computer" che in quella "film per il cinema e la televisione".
A proposito di Kingdoms, nel recente trailer del CryEngine 3 si nota, a un certo punto, una scena medievale con grandi battaglie; potrebbe dunque essere questo il nuovo progetto a cui sta lavorando la divisione ucraina di Crytek.

BETHESDA RI-ARRUOLA ROGUE WARRIOR

Qualche anno fa era stato annunciato da Zombie Studios un certo Rogue Warrior, titolo del quale non si è poi saputo più nulla. Ebbene, Bethesda ha deciso di "resuscitare" il gioco affidandolo alle capaci mani di Rebellion, che lo farà uscire il prossimo autunno per PC, PS3 e Xbox 360.
Di che si tratta? Di uno shooter in soggettiva che ci metterà nei panni di Richard "Demo Dick" Marcinko (che nella versione inglese sarà doppiato nientemeno che da Mickey Rourke), ex membro dei SEAL e al comando di una squadra di soldati scelti, inviata in Nord Corea con il compito di sventare una cospirazione terroristica. Particolare curioso, Marcinko non è un personaggio inventato di sana pianta, ma un vero ex agente speciale che ha raccontato le sue peripezie in una serie di romanzi, a cui il gioco si ispira.
Tra i punti di forza del gioco non possiamo non segnalare le ben venticinque mosse letali a disposizione di Marcinko e le modalità multiplayer, sia cooperative che competitive.

I GIOCATORI PC? SONO DONNE!

Un sorprendente dato emerge da una ricerca sullo stato dei videogiocatori, effettuata dal prestigioso istituto Nielsen su 17mila famiglia americane: la fascia demografica più ricca di giocatori PC è quella delle donne di età compresa fra 25 e 54 anni. Sembra assurdo, ma si spiega così: nella ricerca sono incluse famiglie di ogni tipo (l'unico prerequisito è possedere una TV, un computer e una console), e nel computo dei "giochi per PC" sono compresi anche i titoli gratuiti contenuti nei sistemi operativi, come per esempio Solitario. Non a caso, è proprio questo il gioco in cima alle classifiche dei titoli PC più utilizzati, seguito da una pletora di altri titoli free come Campo Minato, FreeCell e Hearts; bisogna arrivare alla settima posizione per trovare il primo gioco "serio", World of Warcraft. Il trend è confermato dal fatto che la fascia delle donne di età superiore ai 55 anni si piazza al secondo posto come numero totale di minuti spesi davanti al PC per giocare (le signore, evidentemente, amano il Solitario).
Tra gli altri dati che emergono dallo studio ne segnaliamo uno riguardante il Wii, che oltre a essere la console più diffusa è anche quella mediamente meno usata da chi la acquista: in un mese viene accesa in media soltanto 5 giorni, contro i 6,8 della PS3 e i 7,1 dell'Xbox360.

MESSAGGIO PUBBLIREDAZIONALE A CURA DI LOTTOMATICA

SIAMO AL FINAL COUNTDOWN!

Italian Rounders

POKER Club
Sicuro, è Lottomatica

Oramai è una questione di scelta, basta volerlo e potete partecipare al nuovo entusiasmante torneo frutto della collaborazione tra Italian Rounders e Poker Club.
Poker Club è il marchio lanciato da Lottomatica, nel 2007, nel settore del poker sportivo, è un sito sicuro, regolarmente riconosciuto da AAMS (conc. GS n° 4032), e risponde ai criteri del Gioco Responsabile, come recita il claim "Gioca senza esagerare".
Il torneo è stato ideato e pensato per coloro che vogliono realizzare il sogno di laurearsi campioni in questa disciplina.
Per ognuno di questi 8 Magnifici sarà garantita, per l'anno 2010, grande visibilità sui mezzi di comunicazione e un pacchetto premio così definito: partecipazione a 5 Main Events Casinò Italiani e partecipazione a 1 evento WSOP a Las Vegas, il più importante torneo del genere a livello mondiale.
"8" saranno i migliori giocatori del circuito Italian Rounders e Poker Club che tra circa un anno si aggiudicheranno, di fronte alle telecamere di Sky Sport, l'accesso al dream **Team** italiano di poker sportivo.
Questo l'iter per le qualificazioni: tutte le associazioni Italian Rounders a livello locale genereranno delle classifiche per accedere alle semifinali **regionali e poi nazionali**, mentre per gli utenti di Poker Club, giocare on line darà loro la possibilità di passare direttamente alle semifinali nazionali.
Coloro che disputeranno le fasi di qualificazione sul sito Poker Club e Totosì potranno ottenere 40 posti per ogni semifinale nazionale.
Ci sono tutti i presupposti per divertirsi e partecipare ad un torneo veramente sportivo, dove agonismo, ambizione, tecnica e strategia si sposano felicemente, per la gioia dei sostenitori del Poker.

Luci soffuse, tavolo verde, chips, l'adrenalina che si scatena: cosa aspettate a fare la vostra puntata?
Italian Rounders e Poker Club vi aspettano per realizzare i vostri sogni.
"Corriere dello Sport" e "Tuttosport" contribuiranno a comunicare l'intera iniziativa seguendo in maniera costante l'andamento del Campionato.
Tutti pronti al via, il divertimento è assicurato!

Ufficio
Stampa Lottomatica

aams
GIOCO SICURO
Gioca SENZA Esagerare
LOTTOMATICA

LOWE PIRELLA FRONZONI

CI SONO DONNE CHE TI FANNO SPENDERE,
E ALTRE CHE TI FANNO GUADAGNARE.

POKER CLUB. L'ADRENALINA DEL POKER, LA SICUREZZA DI LOTTOMATICA.

Prova le vere emozioni di Poker Club e scegli il torneo che fa per te. Allenati gratuitamente oppure gioca e vinci montepremi in denaro con tornei a partire da soli 50 centesimi. Inoltre grazie alla sicurezza che ti garantisce Lottomatica puoi giocare in assoluta tranquillità. Scarica l'adrenalina, scarica Poker Club.

POKER Club
Sicuro, è Lottomatica.
www.pokerclub.it

Poker Club lo trovi anche su www.lottomatica.it e su www.totosi.it

A cura di: Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

Il ritorno dei morti viventi

Sono fastidiosi, sporcano e si moltiplicano senza controllo. Nelle ultime versioni hanno messo in mostra doti di corsa che nemmeno Ben Johnson inseguito dall'antidoping. Eppure, il 2009 verrà ricordato come l'anno dei non morti per eccellenza nel mondo dei videogiochi.

Ci sono generi cinematografici che hanno detto tutto quello che avevano da dire nel giro di qualche stagione e sempreverdi che, tra alti e bassi, riescono sempre a riproporsi all'attenzione del grande pubblico: le pellicole di riferimento per la cultura dei morti viventi da ormai quarant'anni tormentano i sonni di nutrite schiere di appassionati dell'horror.
Similmente a quanto accaduto su grande schermo, anche il videoludo sta attraversando un periodo di riscoperta di tutto quanto è zombie: dopo i survival horror dedicati ai giocatori solitari inaugurati dalla strepitosa serie Resident Evil a metà anni novanta, abbiamo avuto un periodo piuttosto lungo di mancanza di prodotti ad essi espressamente dedicati, escludendo, per l'appunto, i vari capitoli della serie Capcom. Il ritorno sulla cresta dell'onda si è sovrapposto a una serie di coincidenze non da poco, che incrociano quanto visto sul grande schermo con i contenuti di quello che da molti è considerato uno dei migliori videogiochi di questo decennio: Half-Life 2.
Nel primo caso, l'inaspettato successo di alcuni lungometraggi ha preparato l'audience di massa a una nuova versione di creature che hanno molto poco a che vedere con quanto messo in mostra per la prima volta da George Romero nel 1968 ne "La notte dei Morti viventi". Nel secondo, le infinite possibilità legate al modding del motore Source di Valve e la presenza di cadaveri

SIMILMENTE A QUANTO ACCADUTO SU GRANDE SCHERMO, ANCHE IL VIDEOLUDO STA ATTRAVERSANDO UN PERIODO DI RISCOPERTA DI TUTTO QUANTO È ZOMBIE

Killing Floor ancora in versione mod: aspettatevi molte più armi e creature...

... per la versione commerciale che troverete recensita sul prossimo numero.

NIENTE POSTO ALL'INFERNO

Anche se sembra quasi che stiamo parlando del Duke Nukem Forever dei mod, un piccolo ritaglio a questo add-on in lavorazione per Half-Life 2 dobbiamo dedicarlo. In preparazione ormai da cinque anni, No More Room in Hell (www.nomoreroominhell.com) è il classico mod che riassume buona parte delle modalità descritte nel corso dell'articolo: semplice sopravvivenza alle ondate assassine tramite costruzione di barricate, raggiungimento di obiettivi specifici o classica fuga attraverso un livello appositamente preparato per mettere ai sopravvissuti la giusta dose di ansia. Nulla di nuovo sotto il sole, quindi? Non proprio: qualora la pubblicazione vada a buon fine, possiamo aspettarci una feature assolutamente di prim'ordine quale la possibilità di smembrare i cadaveri degli zombie in arrivo fino a ridurli a strisciare o correre verso di noi anche con gambe e braccia mozzate.

Il gore più sfrenato è da sempre una costante in questo genere di prodotti.

Il paradiso per ogni sopravvissuto di Zombie Panic Source. Munizioni quasi infinite e...

GLI ZOMBIE SONO GIÀ MORTI, PIUTTOSTO RIPUGNANTI E FASTIDIOSAMENTE AGGRESSIVI. TUTTE COSE CHE GIUSTIFICANO LA LORO BRUTALE ESECUZIONE DI MASSA ALL'INSEGNA DEL PIÙ SEMPLICE CONCETTO DI AUTODIFESA

... citazioni colte sparse in giro per i livelli.

ambulanti direttamente nel gioco hanno reso una delle più importanti comunità di videogiocatori molto sensibile al fascino dei morti che camminano. In un ambiente così fertile, era impossibile non pensare a un'effettiva rinascita del genere, che arrivasse a condizionare sia i produttori sia i piccoli artigiani del videogame per PC. Il risultato è un buon numero di titoli completi, modalità di gioco e mod che negli ultimi dodici mesi hanno fatto tornare prepotentemente di moda la caccia al cadavere. Con questo dossier ci siamo prefissati di capire perché gli zombi piacciono tanto soprattutto in riferimento a una vera e propria (ri)nascita della modalità cooperativa. E ci siamo anche chiesti come novizi e appassionati possano saziare la loro sete di sterminio una volta per tutte.

MORTO, DEFINITIVAMENTE

A prescindere dai generi e dalle modalità di gioco che titoli completi e mod propongono periodicamente, abbiamo provato a porci una domanda tanto banale quanto cruciale per comprendere la recente popolarità del "brand zombie". Perché tanto successo rispetto ai normali mostri fantasy, vampiri, alieni e compagnia bella? Le motivazioni sono diverse e tutte valide per giustificare gli spunti da cui gli sviluppatori hanno attinto a piene mani per inondarci di prodotti di varia qualità. La prima è di natura puramente sociologica: sforacchiare migliaia di non morti non ha mai fatto sorgere nella stampa particolari dubbi legati alla componente violenta. Gli zombie sono già morti, piuttosto ripugnanti e fastidiosamente aggressivi da giustificarne la brutale esecuzione di massa all'insegna del più semplice concetto di autodifesa. E infatti nel corso degli anni nessuno si è mai lamentato della presunta immoralità nello sterminare legioni di non morti. La necessità di "non far allargare l'infezione" ha persino giustificato l'uso di armi nucleari: nessuno si è mai scandalizzato per qualche migliaio di headshot ben piazzati, ed è molto improbabile che qualche ben pensante inizi a farlo ora. La seconda motivazione è piuttosto banale e riguarda la meccanica delle sparatorie, anche se si tratta di un concetto valido in qualsiasi videogioco moderno; il loro numero identifica l'essenza stessa del termine Survival Horror, che obbliga i giocatori a fare economia di ogni genere di rifornimenti e munizioni. Il vantaggio dato dalla completa capacità dei giocatori nell'uso delle armi è bilanciato dal numero tendente all'infinito dei rappresentati dell'orda nemica e dalla loro lentezza (ma non sempre), che porta a interpretare l'uso delle armi da fuoco come l'espressione della ragione ancora in grado di dominare gli istinti più bassi. L'aspetto più interessante, considerato anche in relazione a questo dossier, riguarda la trasposizione dalla pellicola al piccolo schermo del PC dell'azione vera e propria che è alla base del concetto stesso del gameplay di molti titoli simili: la cooperazione. Salvarsi da soli con le proprie forze non è possibile: quale occasione migliore di un'infezione fuori controllo per obbligare i giocatori a fare fronte comune per salvarsi la pelle?

EGOISMO EREDITATO

Proprio questo aspetto è alla base del nuovo modo d'intendere i videogiochi che hanno come protagoniste orde di Zombie più o meno fameliche. Il salto rispetto al "vecchio" è stato assolutamente epocale, anche se in un certo senso è passato quasi inosservato agli occhi dei critici. Dai giocatori solitari che esploravano livelli di ristrette dimensioni si è passati a scenari vasti quanto interi quartieri in cui più utenti possano coalizzarsi per raggiungere l'obiettivo tipico di ogni zombie game: portare a casa la pelle coprendosi le spalle l'un l'altro. Non solo copertura dei punti critici e fuoco coordinato ma anche medicazioni reciproche e, all'occorrenza, scambio di armi e munizioni con cui mantenere al mas-

simo la capacità offensiva dell'intero gruppo. Chi si è abituato all'azione in solitaria si è scontrato con le idiosincrasie tipiche di anni passati a giocare sviluppando un certo egoismo per i bonus presenti in ogni livello, tipico automatismo celebre anche nel multiplayer competitivo. Mettersi sulla linea di fuoco di un compagno è uno scherzo quando l'orda avanza e si cerca di trovare a tutti i costi il punto giusto per scaricare caricatori o scappare a gambe levate: gli insulti via Skype o TeamSpeak sono ormai una costante, così come le uscite da una sessione di gioco non particolarmente entusiasmante che lasciano il malcapitato in balia delle belve, obbligato a un "quit" quanto mai rapido dal gioco per evitare di finire nel peggiore dei modi. Partendo da questo cliché cooperativo, negli ultimi dodici mesi sono stati costruite numerose varianti: alcune si riferiscono a semplici modification, altre si sono trasformate in giochi completi che ora andiamo a esaminare per darvi un'idea di quale potrebbe essere il titolo adatto alle vostre serate da sopravvissuti...

DATI PER MORTI

Campione d'incassi della trascorsa stagione natalizia, Left 4 Dead (www.l4d.com) è sicuramente l'esponente più in vista della categoria di titoli cooperativi nati dalle considerazioni "evolutive" fatte nei paragrafi precedenti: è dedicato a un pubblico già esperto del multiplayer e ricalca alla perfezione i cliché tipici delle trame di tutti i film realizzati sugli zombie dall'Alba dei Morti Viventi sino a oggi. Quattro sopravvissuti a un'infezione devastante devono coalizzarsi per superare quattro scenari talmente pieni di non morti che il Maracanà di Rio de Janeiro durante una finale di Coppa del Mondo sembrerebbe un posto riservato a coppiette desiderose di solitudine. Ogni livello è stato strutturato per proporre ogni volta attacchi sempre diversi da parte di creature veloci come centometristi anche se scarsamente resistenti ai colpi dei nostri eroi. Il successo di L4D è assicurato da più fattori: la realizzazione tecnica in grado di visualizzare a schermo contemporaneamente decine (se non centinaia) di zombie in contemporanea animati da un engine fisico di caduta senza eguali a livello qualitativo è sicuramente uno degli aspetti spettacolari di maggiore interesse. Anche la struttura dei livelli è molto ben concepita: la varietà con cui gli zombie appaiono in diversi punti dello scenario rende ogni partita differente dalle altre, mettendo in crisi eventuali tattiche o posizioni preparate a tavolino dai giocatori. L'aspetto più importante riguarda comunque il livello di cooperazione del team. Nella modalità Campagna occorrono grande affiatamento e coordinazione per sopravvivere ad alti livelli di difficoltà: la recente aggiunta della nuova modalità Survival porta a un livello ancora più alto questo concetto e si differenzia in modo consistente dalla modalità Versus e dalla Campagna perché mette in competizione diretta diversi gruppi di Survivor, creando una ladder e registrando i tempi di resistenza più lunghi di ciascuna squadra all'interno di una piccola porzione di mappa. Il Survival mode è molto più difficile della campagna e molto più esigente sul fronte del puro lavoro di squadra poiché gli infetti sono un'infinità e le munizioni sempre più scarse. Se avevate abbandonato Left 4 Dead per mancanza di compagni con cui giocare o per semplice perdita d'interesse, questo potrebbe essere il momento giusto per tornare sui vostri passi.

NON MORTI DI PARTITO

In molti si sono chiesti cosa c'entrino gli zombie con un gioco basato sulla Seconda Guerra Mondiale: e invece la modalità cooperativa messa in campo da Treyarch come bonus game da sperimentare alla fine del single player di World at War (www.callofduty.com) è stata una delle sorprese più apprezzate da parte degli appassionati della serie Call of Duty. La modalità "Notte dei morti

Se le armi di grosso calibro sono la vostra passione, Killing Floor vi permetterà di soddisfare la voglia di sterminio a colpi di Desert Eagle.

GLI INSULTI VIA SKYPE O TEAMSPEAK SONO ORMAI UNA COSTANTE QUANDO SI PARLA DI PARTITE CONTRO GLI ZOMBIE

Le barricate sono uno degli aspetti più divertenti di Zombie Master: il fuoco delle molotov non è sempre una buona idea...

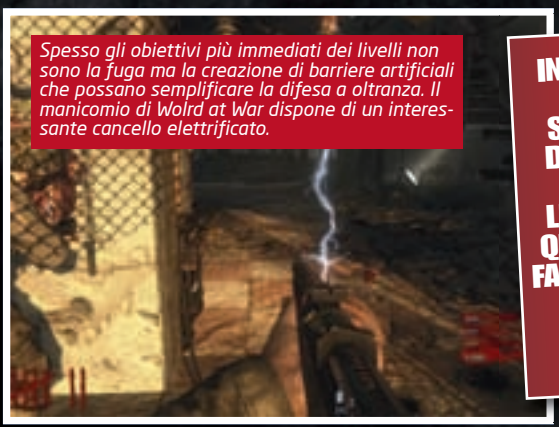
I FILM CAMBIANO LE REGOLE

A cambiare completamente le carte in tavola in fatto di zombie ha pensato Danny Boyle, con la realizzazione di 28 Giorni Dopo (2002), una pellicola inglese postapocalittica che vede una nuova orda di infetti popolare le lande di un'Inghilterra allo sbando completo.
L'infezione non coinvolge i cadaveri dei defunti nei cimiteri, ma rianima, letteralmente, le persone contagiate trasformandole in belve feroci dalle insospettabili capacità di corsa, un'idea peraltro già vista in un film horror italiano del 1980 di Umberto Lenzi, Incubo sulla Città Contaminata.
È da questa pellicola, insomma, che Valve ha preso spunto per Left 4 Dead...

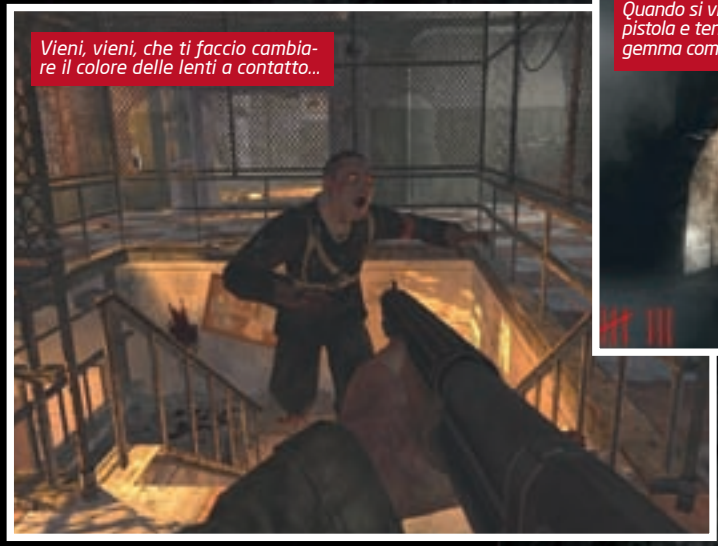
Rimettere in piedi i caduti: l'essenza di ogni buon titolo cooperativo.

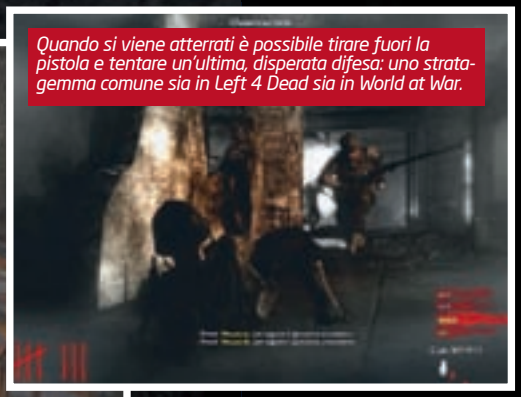
TUTTI SOLI

I mod dedicati alla cultura horror sono numerosi: in questa sede abbiamo preferito concentrarci sull'aspetto cooperativo della questione, che in questi ultimi mesi ha visto un netto salto in avanti in termini di popolarità e complessità grazie ai prodotti di alto livello che abbiamo citato nell'articolo. È comunque opportuno ricordarsi che fino a qualche anno fa il single player la faceva ancora da padrone con produzioni legate a serie ben specifiche e altri titoli che, più o meno palesemente, prendevano spunto dalla cultura zombie per fare i numeri al botteghino. A inaugurare il genere su tutti i maggiori sistemi di gioco è stata sicuramente la serie Resident Evil, appena giunta al quinto capitolo e lanciata verso un futuro quanto mai radioso, considerato anche il successo delle omonime pellicole cinematografiche. A far compiere un vero e proprio balzo in avanti al genere su PC, come abbiamo detto nel paragrafo introduttivo, è stata la realizzazione di Half-Life e relativo seguito, grazie all'inclusione al loro interno di esseri umani zombificati dagli headcrab. Da questo punto di partenza si sono avute decine di mod su cui il recente Ravenholm spicca per grande qualità realizzativa. Ultimo entrato nel circolo dei titoli moddati è anche DooM 3, con l'ottimo Zombie Slayer pubblicato poco prima di andare in stampa e di cui vi parleremo nel prossimo numero di TGM.


Spesso gli obiettivi più immediati dei livelli non sono la fuga ma la creazione di barriere artificiali che possano semplificare la difesa a oltranza. Il manicomio di Wolrd at War dispone di un interessante cancello elettrificato.

IN WORLD AT WAR SI TORNA AGLI STEREOTIPI TIPICI DELLE SPARATORIE CONTRO ZOMBIE LENTI MA ROBUSTI QUANTO BASTA PER FARSI SFORACCHIARE A DOVERE PRIMA DI CEDERE PER SMEMBRAMENTO

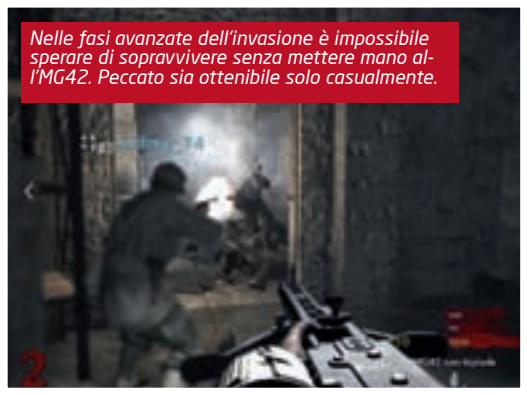

Vieni, vieni, che ti faccio cambiare il colore delle lenti a contatto...


Quando si viene atterrati è possibile tirare fuori la pistola e tentare un'ultima, disperata difesa: uno stratagemma comune sia in Left 4 Dead sia in World at War.

viventi" mette quattro giocatori all'interno di due mappe di ristrette dimensioni: una villa diroccata e un manicomio in disuso immersi nella nebbia sono l'unico luogo in cui è stato possibile rifugiarsi durante una pausa nei combattimenti da parte di quattro soldati americani. Invece di trascorrere una notte tranquilla, i nostri verranno assaliti da orde via via più consistenti di nazisti putrescenti intenzionate a vincere la guerra anche dopo essere giunte nell'aldilà. Nonostante si tratti di un bonus game, questa modalità cooperativa ha colpito l'immaginario degli appassionati per la qualità e soprattutto per la differente scelta effettuata da parte degli sviluppatori nel concepirne la giocabilità rispetto al suo concorrente diretto, Left 4 Dead. Se nel titolo Valve l'accento è posto sull'azione più frenetica dovuta alla velocità di corsa dei cadaveri e sull'urgenza di colpire il bersaglio grosso, in World at War si torna agli stereotipi tipici delle sparatorie contro gli zombie lenti ma robusti quanto basta per farsi sforacchiare a dovere prima di cedere per smembramento. Uno o più colpi ben piazzati alla testa sono indubbiamente quello che ci vuole per fermare l'avanzata, ma quando ci si trova sotto pressione e le munizioni magari scarseggiano deve venire fuori alla grande il sangue freddo dei migliori giocatori, meglio se coadiuvato da una certa bravura con mouse e tastiera. A questo aggiungiamo la componente cooperativa ristretta a edifici con un numero non eccessivo di stanze, la necessità di barricarsi ricostruendo le difese e l'obbligo di dosare attentamente le munizioni e ci si ritrova con una modalità multiplayer tremendamente ben confezionata e in grado di offrire molte di quelle emozioni filmiche che tutti gli appassionati di pellicole horror vanno cercando. La recente pubblicazione di alcuni mod e l'arrivo di altri scenari non fanno che confermare la bontà della realizzazione di Treyarch che, in futuro, potrebbe avere un seguito più o meno ufficiale.

IL MASTRO BURATTINAIO

Passando dai prodotti commerciali ai mod per Half-Life 2 possiamo confermare che non si perde un briciolo di qualità. Zombie Master (HYPERLINK "http://www.zombiemaster.org/" www.zombiemaster.org) è il perfetto esempio di talento e creatività perché mette in campo un concept che difficilmente avrebbe visto la luce in un prodotto commerciale esclusivamente dedicato al multiplayer. Installandolo, è possibile entrare in gioco in una serie di mappe caratterizzate da ambienti chiusi o comunque recintati dai quali il gruppo di survivor dovrà cercare di fuggire: un giocatore a caso dei partecipanti tuttavia sarà scelto automaticamente per fare la parte dello Zombie Master, ovvero di colui che acquisirà il controllo dell'orda nel tentativo di porre brutalmente fine ai tentativi dei malcapitati di darsela a gambe. Se per i giocatori "normali" l'azione prevede la semplice resistenza alle orde nemiche facendo buon uso di armi



Nelle fasi avanzate dell'invasione è impossibile sperare di sopravvivere senza mettere mano all'MG42. Peccato sia ottenibile solo casualmente.

e munizioni sparse in giro per la mappa giocando con la consueta visuale in prima persona, per lo Zombie Master la questione è completamente diversa: tramite un'inquadratura dall'alto deve gestire il posizionamento delle orde da mandare all'assalto cercando in tutti i modi di accerchiare gli umani. Lo Zombie Master può decidere, a inizio partita, come investire le risorse scegliendo quali creature evocare e la cosa condiziona notevolmente lo svolgimento di una sessione: gli zombie normali sono economici ma anche lenti e non particolarmente intelligenti nell'aggirare ostacoli e barricate, giusto per fare un esempio. Le versioni potenziate prevedono belve superesistenti ai colpi o in grado di arrampicarsi sugli ostacoli e possono causare al gruppo di sopravvissuti maggiori problemi di logistica della barricata: i loro servigi costano e, per questo motivo, è necessario mescolarli alla carne da cannone e farli entrare in gioco al momento giusto. Oltre al controllo dell'orda assassina, lo Zombie Master ha anche la possibilità di preparare trappole o chiudere in vario modo eventuali vie di fuga ai giocatori, aggiungendo ulteriore pepe a un concept assolutamente frenetico da una parte e dall'altra.

OK, PANICO!

Dopo aver esaltato le peggiori capacità malvagie giocando nel ruolo di signore del male in Zombie Master, a qualcuno potrebbe venire in mente che fare la parte del cattivo potrebbe essere anche una buona idea: si è terribilmente resistenti ai proiettili, tutti scappano a gambe levate non appena ci vedono e si ha la certezza che in ogni momento della partita è possibile resuscitare belli freschi come prima. La possibilità di impersonare un putrido cadavere ambulante è il fiore all'occhiello di Zombie Panic Source (www.zombiepanic.org), versione riveduta e corretta di uno splendido mod per l'originale Half-Life che nel 2007 ha anche vinto un prestigioso riconoscimento da parte della critica per qualità realizzativa. Come detto, ZPS permette di impersonare uno zombie affamato giocatori umani al solito dotati di armi da fuoco e munizioni contate. L'apparente disparità di forze in campo è stavolta bilanciata da numerosi fattori: la possibilità per i membri dell'orda di coordinarsi tra loro esattamente come i sopravvissuti è un elemento fondamentale rispetto agli altri giochi cooperativi che, insieme alla capacità di rigenerarsi e resuscitare un numero limitato di volte (a differenza degli umani che possono "spirare" una volta sola) rende una partita molto più impegnativa per i Survivor. Questi ultimi, dal canto loro, hanno la possibilità di trasportare poche munizioni e un numero limitato di armi da fuoco che, peraltro, li rallentano nei movimenti, rendendoli in più di un'occasione facili prede di chi sa sfruttare a dovere l'elemento sorpresa e l'oscurità che caratterizza numerose zone della mappa. A completare il quadro troviamo una notevole componente cooperativa: tutti gli umani possono condividere l'inventario mettendo a disposizione armi e munizioni che possano aumentare la potenza di fuoco del gruppo nelle situazioni più critiche. Recentemente è stata introdotta una seconda modalità, che richiede di attraversare mappe molto vaste e portare

Gli Smoker di Left 4 Dead sono una brutta gatta da pelare: un attimo di distrazione e si viene trascinati fuori dal gruppo, spesso verso morte certa.

ALLE ORIGINI

Anche se il binomio tra zombie e cooperazione appare essere inscindibile, sono molti i titoli che in passato hanno proposto questo genere di gameplay in salse diverse e anche in diversi generi. Sempre partendo dal presupposto che stiamo parlando di sparatutto, i migliori co-op game di sempre (intesi come modalità ufficiale) si possono tuttavia contare sulle dita di una mano. Splendidi iniziatori del genere furono senza dubbio i titoli di casa id software: DooM II, Quake e Quake 2 permettevano di utilizzare una modalità cooperativa in occasione dei LAN Party grazie alle potenzialità della rete locale. Il ciclo si chiuse alcuni anni dopo con Serious Sam e il suo seguito: il crescente successo del multiplayer competitivo fece entrare questa modalità in un lungo letargo da cui si è risvegliata soltanto recentemente. Nonostante i publisher di grosso calibro cerchino di piazzare titoli come Gears of War e Resident Evil 5 sulla bocca di tutti, è proprio grazie alla nuova invasione di zombie di cui abbiamo parlato nel corpo dell'articolo che la rivoluzione procede a grandi passi nella direzione giusta.

La modalità Survival di Left 4 Dead è un vero e proprio incubo a occhi aperti: mai visti tanti zombie tutti insieme...

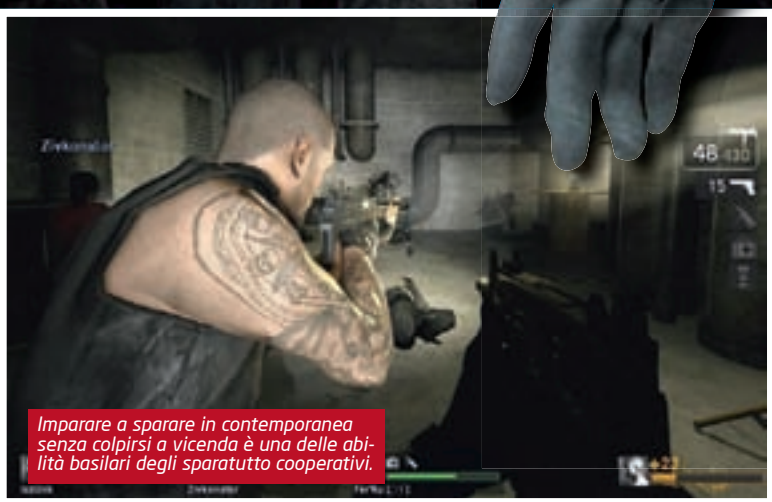
IN ZOMBIE MASTER, IL "CATTIVO" ACQUISIRÀ IL CONTROLLO DELL'ORDA PER PORRE BRUTALMENTE FINE AI TENTATIVI DEI MALCAPITATI DI DARSELA A GAMBE

...e in così poco tempo.

MALEDETTI IN VERSIONE 2.0

The Haunted è un mod sul tema Horror Zombie di cui avevamo parlato l'estate scorsa nella FragZone in occasione della sua pubblicazione: oltre agli ottimi spunti grafici, si trattava di un mod per Unreal Tournament 2004 che proponeva la classica modalità cooperativa di fuga dalla consueta orda di creature demoniache in grado di apparire, letteralmente, sotto i piedi degli utenti. A parte l'ottima grafica e gli splendidi effetti, non c'erano molti spunti in grado di far spiccare questa modification sopra le altre: la versione 2.0, pubblicata a ridosso della chiusura di questo numero di TGM, rimedia a tutti questi difetti aggiungendo due nuove modalità oltre a quella cooperativa (Battle e Demonizer) che permettono, oltre alla possibilità di creare demoni e lanciarli addosso ai giocatori, anche di sceglierne uno da impersonare direttamente in gioco per rendere la vita un po' più difficile ai sopravvissuti. Un bell'incrocio tra Left 4 Dead, Zombie Master e Zombie Panic Source caratterizzato da una splendida resa grafica grazie a cadaveri ottimamente definiti e animazioni di smembramento semplicemente eccezionali.

LA POSSIBILITÀ DI IMPERSONARE UN PUTRIDO CADAVERE AMBULANTE È IL FIORE ALL'OCCHIELLO DI ZOMBIE PANIC SOURCE



Imparare a sparare in contemporanea senza colpirsi a vicenda è una delle abilità basilari degli sparatutto cooperativi.

Munizioni e medikit: la salvezza in un ospedale pieno di cadaveri?

Non sapete cosa è una ricarica tattica? Installando Left 4 Dead lo imparerete molto alla svelta.

a termine obiettivi che prevedono un'azione coordinata che possa portare alla fuga dell'intero gruppo. Gli zombie però godono di respawn infiniti e possono comparire a piacimento in ogni zona della mappa...

PIANO OMICIDA

L'ultimo protagonista della nostra carrellata è Killing Floor (www.killingfloorthegame.com), altro mod storico per Unreal Tournament 2004 che riassume tutte le caratteristiche di maggiore importanza del genere horror cooperativo per riproporle esagerandone al massimo ogni sua componente. La trama è piuttosto semplice: un gruppo di sopravvissuti deve resistere a ondate successive di zombie finché la partita non finisce. Le somiglianze con la concorrenza è rappresentata da assalti sempre più corposi che coinvolgono creature molto diverse tra loro per velocità e capacità di resistere al piombo. A parte questo, su un aspetto Killing Floor non transige: la disponibilità pressoché illimitata di armi e munizioni con cui è possibile dar vita a vere e proprie carneficine. La conformazione delle mappe è studiata per permettere ai giocatori di creare barricate nei punti giusti, architettando veri e propri colli di bottiglia in cui fermare l'avanzata nemica. Di tutta la selezione che abbiamo fatto qui per voi, probabilmente Killing Floor è il mod che concede di meno all'aspetto tattico ma anche quello più votato alla sparatoria spettacolare in senso assoluto: tecnicamente, nonostante siano passati quattro anni dalla sua pubblicazione, fa ancora un'ottima impressione ed è proprio per questo motivo che sta per essere riproposto in versione commerciale su Steam. Aspettatevi una recensione completa sul prossimo numero di TGM!

PIETRA TOMBALE

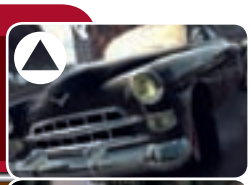
In un modo o nell'altro, è molto probabile che appassionandovi a ciascuna delle modalità illustrate in questo dossier finirete, più di una volta, a far compagnia agli zombacci che avete combattuto con tanta foga. Prima di lasciarci, permettete un suggerimento quanto mai prezioso: tutti i titoli summenzionati fanno dell'aspetto cooperativo la loro vera ragion d'essere e un uso su Internet non può prescindere dalla costante comunicazione tramite un solido programma di chat vocale. Ancora meglio, se avete la disponibilità di una rete domestica, invitare a casa vostra tre o quattro amici fidati: giocare comunicando direttamente è una delle esperienze che potrebbero convincervi a riscoprire il fascino dei vecchi LAN Party, una consuetudine che purtroppo negli ultimi anni si è persa a causa dei pigri vantaggi dati dalla banda larga...

ToSo's Intro

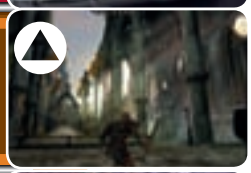
A cura di: Davide "ToSo" Tosini iltoso@sprea.it

TERMOMETRO DELL'HYPE

1 **MAFIA 2**
IL SEGUITO DI UNO DEI GIOCHI PIÙ APPASSIONANTI DI SEMPRE



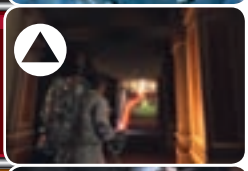
2 **DRAGON AGE**
BIOWARE NON HA MAI SBAGLIATO UN COLPO. SARÀ COSÌ ANCHE QUESTA VOLTA?



3 **STARCRAFT 2**
IN COREA GIOCANO ANCORA CON IL PRIMO TITOLO DELLA SERIE. SERVE AGGIUNGERE ALTRO?

4 **STAR TREK ONLINE**
SPAZIO, ULTIMA FRONTIERA DEI MMORPG.

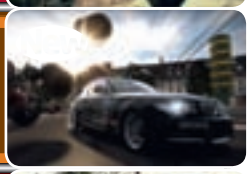
5 **GHOSTBUSTERS**
RICORDATEVI DI NON INCROCIARE I FLUSSI!



6 **DANTE'S INFERNO**
GOD OF WAR DEVE COMINCIARE A TREMARE?

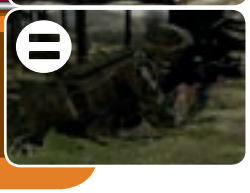
7 **RESIDENT EVIL 5**
ZOMBIE DIGITALI, PAURE REALI

8 **NEED FOR SPEED: SHIFT**
EA METTE LA SESTA.



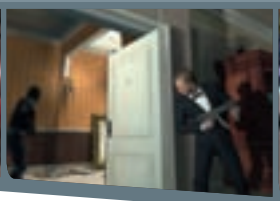
9 **OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING**
L'ATTESO SEGUITO DI UNO DEI SIMULATORI BELLICI PIÙ APPREZZATI DELLA STORIA.

10 **ARMA II**
IL PRINCIPALE ANTAGONISTA DI DRAGON RISING!



LISTA DELLA SPESA

Crysis Maximum Edition	08/05/2009	FPS
SBK09 Superbike World Championship	08/05/2009	Racing
Damnation	22/05/2009	FPS
FUEL	29/05/2009	Racing
National Geographic Channel: Rain Forests	29/05/2009	Platform
Operation Flashpoint - Dragon Rising	29/05/2009	Simulazione
Brutte Storie – I Rivoltanti Romani	maggio 2009	Simulazione
Superstars V8 Racing	05/06/2009	Racing
Terminator Salvation	05/06/2009	Action
The Sims 3	05/06/2009	Simulazione
The Sims 3 Collector's Edition	05/06/2009	Simulazione
Prototype	12/06/2009	Action
Ghostbusters	18/06/2009	Action
Jumpgate Evolution	19/06/2009	MMORPG
Jumpgate Evolution - Time Card	19/06/2009	MMORPG
Jumpgate Evolution Special Edition	19/06/2009	MMORPG
Anno 1404	25/06/2009	RTS
Overlord 2	26/06/2009	Action
SPORE Avventure Galattiche	26/06/2009	Simulazione
Trainz Classics	26/06/2009	Simulazione
Transformers: La Vendetta del Caduto	26/06/2009	Action
Prototype	giugno 2009	Action
Call of Juarez Bound in Blood	02/07/2009	FPS



TGM TOP TITLE

Abbiamo preso in considerazione solamente i titoli recensiti dopo l'entrata in vigore del nuovo sistema di valutazione. E un sentito grazie a Hexen Third che ci ha dato una mano a sistemare qualche errorino!

1 - GTA: SAN ANDREAS	TGM 197	97
2 - HALF-LIFE 2	TGM 190	96
2 - SCUDETTO 02/03	TGM 170	96
4 - COD4: MODERN WARFARE	TGM 228	95
4 - EMPIRE: TOTAL WAR	TGM 246	95
6 - COMPANY OF HEROES	TGM 213	94
6 - PRO EVOLUTION SOCCER 3	TGM 177	94
6 - TONY HAWK'S PRO SKATER 4	TGM 177	94
6 - EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER	TGM 217	94
6 - FAR CRY 2	TGM 241	94
6 - BIOSHOCK	TGM 226	94
6 - WORLD OF WARCRAFT	TGM 192	94
13 - HALF-LIFE 2: EPISODE ONE	TGM 211	93
13 - PREY	TGM 211	93

BOTTE VIRTUALI

La lavorazione di questo numero è stata veramente elettrizzante. In primo luogo, siamo estremamente soddisfatti del viaggio che abbiamo fatto per scoprire i segreti del prossimo Bioshock 2. NKZ è volato in Canada, da dove non voleva più tornare, per vedere in anteprima il cuore multiplayer dello sparatutto di 2K. Le sei pagine che troverete, accompagnate da una succosa intervista, faranno cadere i dubbi che i più scettici avevano avanzato in merito a questa produzione. E per rimanere in tema di anteprime, spiccano quelle di ArmA 2 (considerato da molti il vero e unico seguito di Operation Flashpoint, per via dei programmatori che seguono il progetto), di Risen (vi sveliamo i segreti delle fazioni in lotta e il meccanismo di funzionamento del sistema di "bivi" nelle quest) e i reportage su viaggi che ci hanno visto protagonisti in quel di Londra (per l'EA Showcase) e per le strade di Montecarlo (per il Captivate di Capcom).
Passando alle recensioni, una menzione d'onore la meritano Street Fighter IV e TMB, che si è occupato di sviscerarlo a dovere. In fin dei conti, chi meglio di Mirko, che si mangia i picchiaduro con le dita legate a tre a tre dietro la schiena, avrebbe potuto recensire questo gioco? Forse Elvin? No, perché il buon colosso era impegnato con le carte di Battleforge, una piccola chicca che EA ha forse reclamizzato troppo poco e che porta una ventata di novità in un genere molto rigido qual è quello degli RTS. Mettiamo un secondo nel cassetto una software house gigantesca come EA e occupiamoci di uno sviluppatore indipendente, tipo quello che ha dato i natali a Braid. Inizialmente disponibile solo tramite il servizio di digital delivery di Xbox 360, il piccolo platform è ora giunto anche sui nostri PC, passando dalle più famose piattaforme di distribuzione (Impulse e Steam, giusto per citarne un paio). Per soli 12 euro ci si porta a casa uno dei titoli più belli usciti nel corso degli ultimi mesi, segno tangibile, ancora una volta e come se ce ne fosse bisogno, che sono le idee a rendere grande un gioco e non i soldi impiegati a realizzarlo. Terminata questa frase fatta, che potrei completare meglio con un "non fanno più i bei film in televisione" o con un "ah, quanto si stava meglio quando si stava peggio", permettetemi di consigliarvi i pezzi relativi a Zeno Clash e a Drakensang, titoli forse non famosissimi ma più che degni dei vostri soldi e del vostro tempo, entrambi usciti dalla sempre più apprezzata penna di quello che qui in redazione chiamiamo amichevolmente Marié e che sui forum conoscete con il nick di II-Variety.
Inutile dilungarsi ulteriormente, che è già tardi ed è necessario prepararsi per il big match di stasera, quel Milan – Juventus che può dare all'Inter uno scudetto e a me dei motivi validi per sbertucciare Ivan Conte domattina.

Buona lettura,
Davide "ToSo" Tosini

COSA ABBIAMO FATTO TUTTO IL TEMPO?

Qui sotto trovate il riassunto di quello che abbiamo fatto nei giorni che ci hanno accompagnato alla chiusura del numero.

DAVIDE "TOSO" TOSINI

Indeciso sullo scrivere o meno un pezzo su Ulduar e sulla recente patch 3.1 per WoW, il ToSo ha preferito lasciare spazio al piacevolissimo Paolone, che si sente un po' Demigod.

RAFFAELE "RAFFO" SOGNI

Just Cause, il primo, gli era piaciuto. Abbiamo pensato fosse giusto che fosse lui a sollevare il sipario sul secondo, decisamente più promettente e caciarone di quanto ci aspettassimo. Illuminato.

MIRKO "TMB" MARANGON

Tra mezzelune, bolle d'energia, salti doppi, tripli e schiaffoni rifilati a tutta la redazione, si è sciroppato interamente l'intera opera di Street Fighter IV. Necessario.

NICOLO' "HONTO" DIGIUNI

Se la rivista esce puntuale in edicola, è principalmente per merito suo. Ha estro, creatività, fantasia. Insomma, un ottimo acquisto. Perfezionista.

IVAN "KIKKO" CONTE

Proprio mentre andremo in stampa, sarà partito alla volta di Parigi per entrare maggiormente nelle meccaniche dell'attesissimo Risen. Nel frattempo, ci ha raccontato vita, morte e miracoli di questo RPG. Preciso.

CLAUDIO "KEISER" TODESCHINI

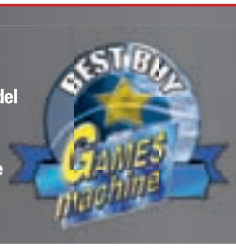
Si sta preparando per un viaggio segreto per TGM. Sì, era l'unica mossa che mi rimaneva da tentare per allontanarlo da casa. Mente diabolica.

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

da 80 a 84 | da 85 a 89 | da 90 a 94 | da 95 a 100

Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.



Il "Computer della Morte™" redazionale sul quale vengono effettuati diversi nostri test è il GameCast Core Duo Extreme, di BVM Computer s.r.l. di Trezzano sul Naviglio (02. 4459889). Di seguito trovate la configurazione del mostro: CPU Intel Core 2 Extreme X6800, Motherboard Intel D975XBX, 2 ATi Radeon X1900 in crossfire, 1 GB DDR2/533 Kingston HyperX, 2 HDD SATA-II 160 GB.

SVILUPPATORE: Take 2/Digital Extremes - **PUBLISHER:** Take 2
DISTRIBUTORE: Take 2 - **USCITA:** 2009

BioShock 2

BioShock e multiplayer sono due parole che fino a qualche settimana addietro non avremmo mai pensato di vedere nella stessa frase. Un viaggio nel primaverile Canada ci ha svelato i pregi e le intuizioni dietro questa attesa novità del prossimo successo di casa Take 2... Oltre ad averci servito su un piatto d'argento altre piccole curiosità sull'attesa porzione in solitario del gioco!

Fine aprile, Canada meridionale, Ontario. Uno sparuto gruppo di giornalisti dalle più svariate parti del mondo irrompe negli studi di Digital Extremes in quel di London (no, non avete sbagliato a leggere, esiste una Londra canadese). Lo scopo della missione? Esplorare strani e nuovi mondi del multiplayer. Cercare nuove forme di frag, là dove nessun gioco è mai giunto prima. In altre parole: avere la prima vera e propria visione complessiva di quello che sarà BioShock 2 nella sua veste inedita e attesa di gioco multiplayer, affiancato al tradizionale e atteso single player che tutti quanti giustamente pretendono. Tutti noi sappiamo bene, infatti, che il seguito del celebre titolone incentrato su Rapture, sui plasmidi e sulla lotta per l'Adam sarà senza ombra di dubbio un evento per quanto riguarda la già ben collaudata versione in solitario dell'avventura. Nessuno però, prima di oggi, ha potuto vedere con i propri occhi il contenuto della sezione multi giocatore. Al nostro cospetto (o meglio, noi al loro) si presenta l'intero team di sviluppo della porzione in questione, carico di informazioni, filmati e notizie succulente. Gran parte di quanto abbiamo scoperto è raccolto nella lunga e interessante intervista che leggerete di seguito in questo articolo, ma il mio personale consiglio è di non saltare subito a quest'ultima: grazie ai sortilegi della perseveranza umana, all'indulgenza dello staff di PR di 2K Games e alle meraviglie della tecnologia, abbiamo potuto salutare il resto del team di BioShock a San Francisco, in una video conferenza ricca di spunti interessantissimi relativi al single player. Che dite, motivi per continuare a leggere ce ne sono abbastanza? Bene, cominciamo allora!

Da sinistra a destra, Leslie Milner, Melissa Miller e Mathieu Berube, PR e sviluppatori della sezione multiplayer di BioShock 2.

PER DIPINGERE UNA PARETE GRANDE, SERVE UNA SORELLA GRANDE...

BioShock 2, come è ben risaputo dai tanti estimatori del primo capitolo in trepidante attesa di mettere le mani sul seguito, sarà incentrato su eventi ben lontani temporalmente da quanto narrato nel primo episodio. Ci ritroveremo, infatti, ben 10 anni nel futuro, in un momento molto critico per Rapture, la gigantesca e utopica città sottomarina già protagonista delle vicende di BioShock. Rapture è allo sfascio più totale, la lotta tra le varie fazioni ha ormai distrutto ogni possibilità di vita per umani e non, l'Adam e il suo potere hanno corrotto ogni cosa e persona... In questa visione apocalittica, però, qualcosa di ancora più strano e impossibile accade: un Big Daddy, uno dei protettori delle Little Sister, le bambine deputate all'estrazione dell'Adam, si sveglia dal suo sta-

NESSUNO, PRIMA DI OGGI, HA POTUTO VEDERE CON I PROPRI OCCHI IL CONTENUTO DELLA SEZIONE MULTI GIOCATORE

Commento

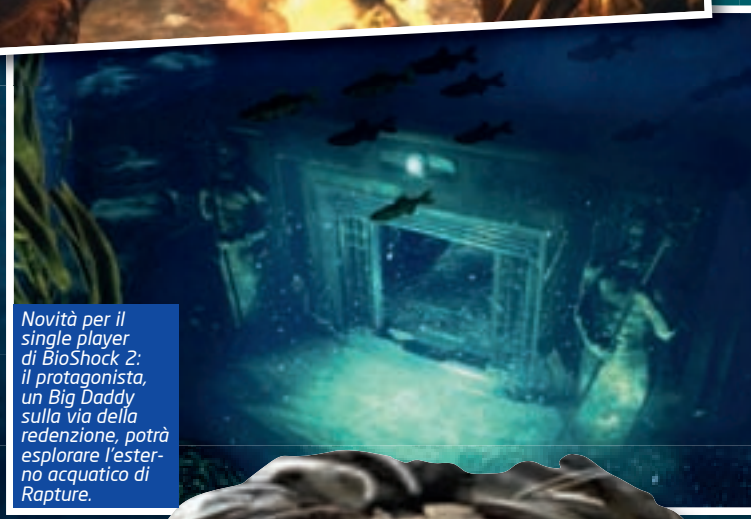
Nonostante la promessa fosse di svelare solo i contenuti legati alla nuova modalità multiplayer, la visita agli studi di Digital Extremes è stata prodiga di notizie per l'intero progetto BioShock 2. Ci attende un gioco davvero ricco sotto ogni punto di vista: un nuovo capitolo single player diverso per trama, protagonista e ambientazione storica, nonché un multiplayer decisamente atipico, sebbene orientato all'azione come i più tradizionali multi FPS. Un bel mix di elementi che preannuncia l'ennesimo successo per i ragazzacci che hanno reso Rapture e la sua incredibile ambientazione una realtà...

\+ C'è da dirlo? Nuovo capitolo, inedito multiplayer
Innovazioni al gameplay
La storia di Rapture si complica...

Giudizio

A SVEGLIARSI DAL TORPORE NON È UN BIG DADDY QUALSIASI, MA IL PRIMO E UNICO PROTOTIPO DI GRANDE PADRE ESISTENTE

L'ingresso degli studi canadesi di Digital Extremes: un'atmosfera accogliente e molto amichevole permea questi studi e tutti i membri dello staff... Sarà il freddo tipico di queste parti?



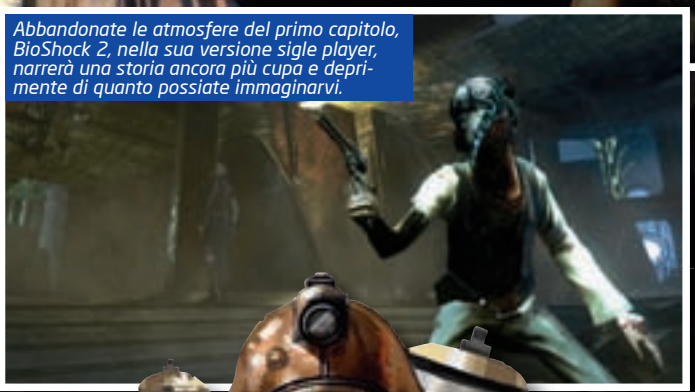
Novità per il single player di BioShock 2: il protagonista, un Big Daddy sulla via della redenzione, potrà esplorare l'esterno acquatico di Rapture.

to di servo decerebrato. Non è mai successo prima che un Big Daddy recuperasse la coscienza di sé stesso e già questo dovrebbe far riflettere molto. Ma la cosa è ancora più complessa: a svegliarsi dal torpore non è un Big Daddy qualsiasi, ma il primo e unico prototipo di Big Daddy esistente, praticamente il padre di tutti i grandi padri. È un essere completamente diverso dai suoi successori, molto più umano ed esile delle future generazioni. A tutti gli effetti è un semplice umano modificato e dotato di una tuta in grado di conferirgli i primi rudimentali strumenti di un vero Big Daddy. Perché si è risvegliato? Quali saranno le sue scoperte sulla situazione attuale di Rapture? Che nemici dovrà affrontare? Ma soprattutto, che ruolo avranno le minacciose Big Sister, cacciatrici spietate delle povere Little Sister, protette da tutti i Big Daddy compreso il nostro nuovo protagonista? Sono tutte domande attualmente senza risposta, visto che far sbottonare gli sviluppatori sulla trama di BioShock 2 è stato pressoché impossibile (e credetemi, a colpi di birra e conversazione il vostro Nikazzi preferito le ha provate davvero tutte). Quello che sappiamo di certo è che BioShock 2, almeno nella sua veste di avventura in solitario sarà ancora più cupo e tetro del suo predecessore, che riprenderà il meccanismo dei plasmidi (essendo il nostro Big Daddy molto più umano dei suoi successori, questo gli permette di usare i potenti costrutti) e che introdurrà alcune notevoli modifiche alla struttura di gioco originale. Alcune di queste ci sono state mostrate per la prima volta dal vivo e non attraverso filmati preconfezionati: abbiamo potuto assistere alla collaborazione tra il nostro Big Daddy e una Little Sister (con tanto di necessità di difenderla durante il prelievo di Adam), all'utilizzo della trivella come arma da corpo a corpo, alla terrificante e buia atmosfera di Rapture dieci anni dopo gli eventi del primo BioShock. Se questo ancora non bastasse, ci è stata mostrata l'esplorazione dell'oceano: grazie al suo scafandro, il nostro Big Daddy potrà muoversi nelle acque esterne a Rapture per raggiungere nuovi livelli della città sommersa e per ricavare, attraverso l'esplorazione, nuovi bonus e poteri. Direi che come scoperte non siamo proprio messi male, non è vero? Bene, tenetevi forte perché un ultimo punto è stato rivelato durante l'inattesa chiacchierata con il team di San Francisco: durante l'avventura assisteremo ad alcuni passaggi nei quali il nostro personaggio scoprirà di avere legami molto im-

Viaggio al centro del multiplayer

In molti si chiederanno come mai, per una presentazione legata a BioShock 2, siamo dovuti andare fino in Canada, quando il primo capitolo è stato invece sviluppato in territorio statunitense. In buona sostanza l'ex Irrational Games (ora 2K Boston) è rimasta sì titolare della seconda puntata di BioShock, ma solo per quanto riguarda il tradizionale single player, mentre è proprio in quel di London, piccola cittadina del Canada, che risiede il team di Digital Extremes, responsabile della sezione multiplayer del gioco. Ciò nonostante i due team sono sempre in contatto tra loro, come dimostrato dalla videoconferenza con 2K Boston a cui abbiamo partecipato per le novità sulla sezione in solitario del gioco.

Dieci anni sono passati e i pericoli di Rapture non sono proprio gli stessi che ci ricordiamo... O forse qualche nemico e qualche personaggio è destinato a ritornare?



Abbandonate le atmosfere del primo capitolo, BioShock 2, nella sua versione sigle player, narrerà una storia ancora più cupa e deprimente di quanto possiate immaginarvi.

Nonostante l'ambientazione diversa dal single player, anche in multi potremo interpretare il Big Daddy. Quello tradizionale, visto che gli eventi della modalità a più giocatori sono ambientati all'epoca del primo BioShock...

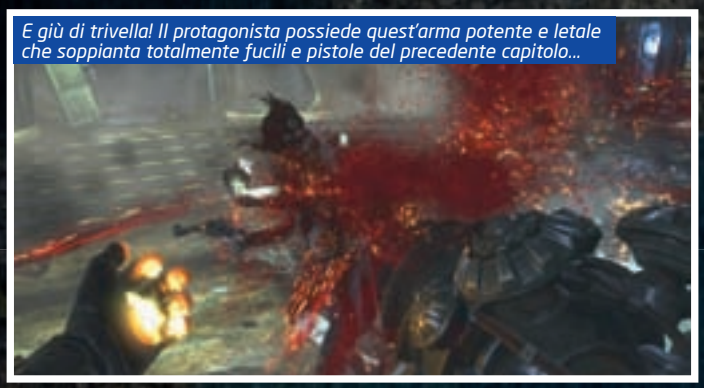
IL MULTIPLAYER DI BIOSHOCK 2 È IN GRADO DI OTTENERE UN IMPORTANTE RISULTATO: UNIRE L'IMMEDIATEZZA NECESSARIA CON LA POTENZA DEVASTANTE DEI PLASMIDI

portanti con un cattivo del passato, con tanto di missioni ambientate in tempi remoti. Avete capito bene: in BioShock 2, nonostante il salto nel futuro, sono previsti flashback e momenti di gioco collocati ben prima dell'inizio di tutta la vicenda...

UN SALTO AVANTI, UNO INDIETRO...

Se tutto questo è il risultato di quanto è saltato fuori dalla parte non prevista dell'incontro con gli sviluppatori, immaginatevi cosa è successo quando ci siamo trovati al cospetto dell'intero team della sezione multiplayer di BioShock 2. Beh, ok, per dirla tutta è successo che, come abitudine di questi eventi, il settore PR gentilmente ti avvisa che non potrai prendere liberamente foto e altri scatti dell'evento... Questa volta è un peccato, però, visto che l'unica foto "autorizzata" di Melissa e Lesley, rispettivamente senior producer e producer di BioShock 2 è venuta una vera ciofeca e non si intuisce nemmeno lontanamente la loro avvenenza. Ok, torniamo seri. Il vero punto importante dell'intero evento ruotava intorno a una semplice e diretta domanda: com'è possibile permettere a più giocatori di sfidarsi utilizzando i poteri dei plasmidi? Un conto è creare un ambiente controllato per un singolo giocatore, un altro offrire a più persone la stessa "potenza di fuoco". Ebbene, già da questa primissima e ancora largamente incompleta anticipazione, posso tranquillamente affermare che il multiplayer di BioShock 2 è in grado di ottenere questo importante e atteso risultato: unire l'immediatezza necessaria e la potenza devastante dei plasmidi, magari mescolate con una buona dose di libero arbitrio personale. Già, perché un conto è permettere a più giocatori di scannarsi con armi diverse come fuoco, ghiaccio ed elettrici-

I plasmidi, i tonici, le armi e i rispettivi upgrade offriranno una modalità di gioco frenetica e altrettanto inedita agli appassionati di sfide online.


E giù di trivella! Il protagonista possiede quest'arma potente e letale che soppianta totalmente fucili e pistole del precedente capitolo...

Da buon Big Daddy il nostro eroe dovrà difendere le Little Sister da mille pericoli e aiutarle a estrarre l'Adam.

tà, un altro è far sì che queste forze elementali interagiscano tra loro e con l'ambiente stesso (la mappa di gioco), in modi sempre diversi e ricchi di spunti strategici. Se questo ancora non dovesse bastare (cioè i poteri di BioShock uniti al fragfest del multiplayer tradizionale), il team di London Ontario ha ben pensato di mescolare ulteriormente le carte, offrendo due diversi slot per le armi, modificabili attraverso upgrade (ne parleremo in seguito nell'intervista), due spazi per i plasmidi (combinabili a piacere) e tre spazi per i tonici, potenti intrugli capaci di modificare l'effetto di un potere, restituire energia e fare tante altre belle cosette. Se questo ancora non bastasse al giocatore, per non distrarlo troppo dall'azione con la sintonia fine di poteri, upgrade e bonus assortiti, sarà possibile costruirsi dei preset, delle build già configurate con il set di armi e bagagli a noi più gradito. Ah già, mi ero giusto dimenticato questo piccolissimo dettaglio: per sbloccare poteri, upgrade e bonus, dovremo scalare una serie di livelli di abilità lunga 20 diversi rank, e ognuna di queste tappe ci offrirà nuove opzioni con cui costruire il nostro personaggio.

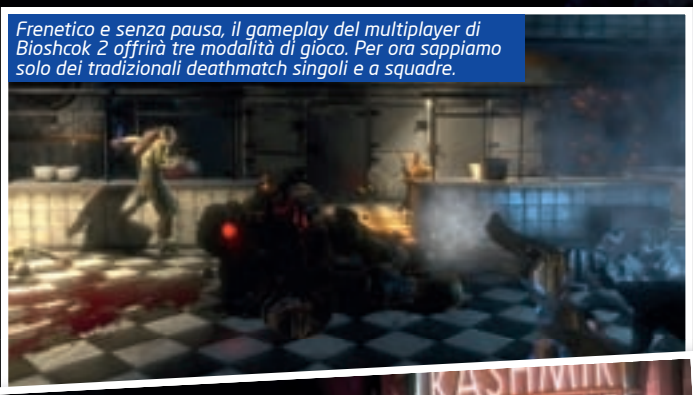
PERSONAGGI E INTERPRETI

Abbiamo parlato del sistema di upgrade e selezione dei poteri e delle armi, del modus operandi dei livelli di esperienza, e del fatto che come obiettivo finale il multiplayer di BioShock 2 abbia la volontà di mescolare il sistema di combattimento del primo titolo alla naturalezza e alla frenesia tipica dei titoli più noti nel settore degli FPS. Ebbene, forse ho tralasciato di darvi un'informazione che potrebbe farvi svoltare la giornata (a me perlomeno ha fatto questo effetto): vista l'ambientazione e le tematiche cupe del single player di BioShock 2, il team multiplayer ha deciso di cambiare momento storico e situazione per ambientare la propria "arena di gioco". Tutto questo senza slegarsi dalla mitologia e dalla narrazione di BioShock, un universo ormai destinato a diventare sempre più ricco e complesso. Dunque la soluzione geniale, se mi consentite un modesto parere, è quella di spostare l'azione a qualche mese prima di BioShock 1, per la precisione nel 1959. Avete letto bene: il multiplayer di BioShock 2 è ambientato ai tempi della guerra civile, quando Rapture era già scenario di scontri violenti, ma la devastazione era ancora ben lungi dal raggiungere le punte viste nel primo capitolo. Questa scelta, oltre a slegare il multiplayer dal nuovo ambiente particolarmente deprimente, garantisce alcuni vantaggi notevoli: consente di vedere Rapture prima ancora della devastazione, offre l'occasione per riempire alcuni buchi narrativi o arricchire di dettagli il vecchio affresco e propone nel contempo ai giocatori un ambiente in qualche modo familiare. Già, perché le dieci mappe MP pensate per il lancio del gioco raccolgono alcuni luoghi chiave di Rapture legati agli eventi del primo capitolo. Ogni ambiente, per l'occasione, è stato ricostruito da zero e ridisegnato con dettagli a prima vista sorprendenti. Per entrare nel particolare ci è stata mostrata la ricostruzione del Kashmir Restaurant e l'effetto "prima che Adam imperversasse" è davvero notevole, con modelli ed elementi grafici mai così vivi, accesi e colorati. Chicca finale, di cui però parleremo anche nell'intervista che leggerete tra poche righe, i personaggi ideati per il multiplayer. Personaggi credibili per la Rapture come la conosciamo. Sono solo alcuni esempi (quelli resi noti dagli stessi sviluppatori, per chiarezza) delle 8 diverse figure che popoleranno le mappe di gioco nei match in singolo o a squadre (una terza modalità è ancora ignota), fino a coprire il massimo numero di giocatori, per ora fissato a 10.

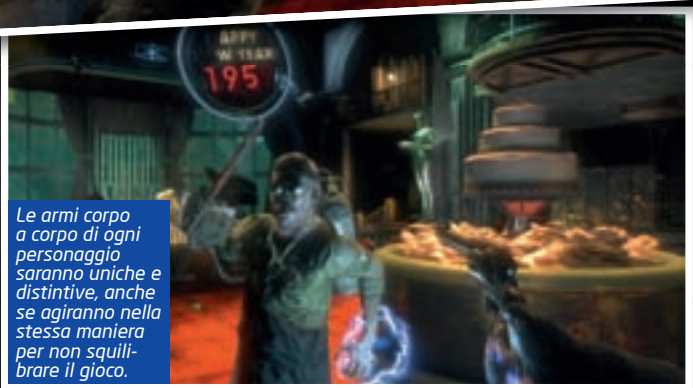
SARÀ POSSIBILE COSTRUIRSI DEI PRESET, DELLE BUILD GIÀ CONFIGURATE CON IL SET DI ARMI E BAGAGLI A NOI PIÙ GRADITO.

QUATTRO CHIACCHIERE CON GLI SVILUPPATORI

TGM: Innanzitutto grazie per il tempo che ci concedete. Iniziamo subito con la domanda che tutti si fanno per quanto riguarda il multiplayer di BioShock 2: che genere di gameplay avete pre-



Frenetico e senza pausa, il gameplay del multiplayer di Bioshcok 2 offrirà tre modalità di gioco. Per ora sappiamo solo dei tradizionali deathmatch singoli e a squadre.



Le armi corpo a corpo di ogni personaggio saranno uniche e distintive, anche se agiranno nella stessa maniera per non squilibrare il gioco.

Due personaggi a confronto

Nel corso della dimostrazione multiplayer ci sono state rivelate le fattezze e le caratteristiche principali di due degli otto personaggi previsti per la versione finale. Eccoveli in tutta la loro splendida decadenza:

Barbara Johnson
Casalinga di Rapture anni '50, Barbara possiede uno spirito forte e autoritario, esattamente come tutti gli angeli del focolare di quegli anni. Oltre a usare le armi come ogni altro personaggio del multiplayer, Barbara possiede come arma da corpo a corpo una possente e antiaderente padella da combattimento...

Jacob Norris
Uno dei manovali che ha contribuito a costruire fisicamente Rapture. Pratico e possente, Jacob attacca con tutte le armi possibili e immaginabili, usando la sua chiave inglese per gli scontri diretti.

L'impostazione delle dieci mappe multiplayer previste per il lancio di BioShock 2 serve a offrire ambienti adatti a dare sfoggio di tutte le abilità con cui potremo personalizzare gli avatar. In questo caso, ecco uno squarcio di mappa "verticale"

"CON IL MULTI VOGLIAMO RISPONDERE A TUTTI QUEI FAN CHE SI SONO SEMPRE CHIESTI PERCHÉ IL PROTAGONISTA FOSSE L'UNICO AD AVERE REALMENTE POTERI LEGATI ALL'ADAM" - *DIGITAL EXTREMES*

so come riferimento? Scontri veloci o strategia e tatticismo?

Matthieu Berube: Non abbiamo un gioco di riferimento per il multiplayer di BioShock 2. Qui in ufficio abbiamo giocato e giochiamo a qualsiasi multi per gusto personale e per approfondire certi aspetti delle meccaniche di gioco, ma diciamo che niente di quello che abbiamo pensato per il nostro prodotto è direttamente ispirato o influenzato da altri titoli. Di sicuro però voglio rassicurare i giocatori: BioShock 2 multiplayer avrà uno stile di gioco veloce e frenetico, incentrato sulle possibilità di utilizzare poteri, armi, tonici e upgrade in combinazioni uniche e sempre nuove.

Melissa Miller: Posso aggiungere un esempio? Nello scontro multiplayer avete visto che in alcuni punti a caso della mappa può comparire un bonus Big Daddy che trasforma il giocatore in un uno di questi esseri. Ora, a prima vista può sembrare una variazione del classico Quad Damage di Quake, giusto? Ecco, in realtà diventare BD significa abbandonare i poteri e le armi della propria configurazione, rinunciare alla rigenerazione degli HP comune a tutti i personaggi normali e avere a che fare con un personaggio più lento e impacciato nei movimenti. Non è proprio la stessa cosa!

TGM: Quali sono, secondo voi, le maggiori qualità di BioShock 2 multiplayer?

Matthieu Berube: Ci sono molti motivi per cui siamo fieri del nostro progetto. Su tutti vogliamo rispondere a tutti quei fan di BioShock che si sono sempre chiesti perché nel primo capitolo il protagonista fosse l'unico ad avere realmente poteri legati all'Adam. Ecco, con la nostra ambientazione slegata dal single player e con i personaggi che abbiamo ideato ai giocatori è offerto uno scorcio di vita di Rapture inedito e complementare alla vicenda già narrata. In secondo luogo siamo riusciti a bilanciare magnificamente l'uso di armi e poteri, la loro interazione con l'ambiente e molti altri fattori che rendono il gioco veloce e divertente.

TGM: Riguardo le interazioni con l'ambiente, potete spiegarcele meglio?

Melissa Miller: Molti dei poteri legati all'Adam non sono ancora stati resi pubblici, quindi posso solo offrirti alcuni esempi, ovviamente non gli unici possibili...
Hai già visto che un potere di fuoco incendia un avversario e questo deve cercare dell'acqua per spegnersi, giusto? Bene, immagina la stessa pozza d'acqua usata per ampliare il raggio d'azione dell'elettricità, oppure delle ventole nelle quali è possibile spingere i nemici per farli cadere nel vuoto. Considera inoltre che gran parte dell'ambiente di gioco che abbiamo sviluppato finora è ricco di punti distruttibili in grado di chiudere alcuni percorsi o aprirne di nuovi. Sono solo esempi di quello che intendiamo con la definizione "ambiente interattivo".

TGM: Vista l'uscita di BioShock su più piattaforme, potete dirci qualcosa riguardo a un eventuale multiplayer congiunto? Eventualmente ci sono differenze tra le varie versioni?

Lesley Milner: Purtroppo ogni versione di BioShock 2 (PC, PS3, X360) avrà un proprio ambiente di gioco separato con classifiche ed eventuali aggiornamenti distinti.
In compenso, sia per il multiplayer che per la parte single player, posso confermare che a parte piccoli accorgimenti prettamente tecnici il gioco avrà la medesima godibilità su tutte le piattaforme.

Mathieu Berube: Per quanto riguarda l'aspetto tecnico voglio fare una precisazione. Sia il multi che il single player di BioShock 2 nascono dalla medesima evoluzione dell'Unreal Engine 2.5.
Però noi e il team che si occupa del single player abbiamo preso strade differenti per ottenere ambienti di gioco che, necessariamente, hanno richieste differenti. Siamo felici della libertà che ci è stata garantita per

Le torrette da riparare per colpire automaticamente i nemici sono un esempio di interazione con lo scenario di gioco. Chissà cos'altro hanno in serbo per noi gli sviluppatori...

Balconi, ventole, passaggi aperti nelle pareti: le mappe di BioShock 2 si preannunciano complesse e ricche di segreti

"CON IL MULTIPLAYER VOGLIAMO OFFRIRE UN'ESPERIENZA IL PIÙ POSSIBILE LEGATA AL MONDO DI BIOSHOCK" - *DIGITAL EXTREMES*

rendere al meglio il nostro gameplay senza limitazioni di sorta, tecniche o creative.

TGM: Abbiamo visto che il menu principale del multiplayer di BioShock 2 si presenta come un ambiente in 3D, una vera e propria casa in cui aggirarsi per visitare le classifiche online, organizzare una partita e via dicendo. Perché di questa scelta?

Mathieu Berube: Volevamo offrire un'esperienza il più possibile legata al mondo di BioShock. Nella casa del proprio personaggio è possibile ascoltare per radio degli "aggiornamenti" sulla guerra civile, diversi ogni volta che si raggiunge un certo rank o quando si sbloccano nuove armi e upgrade. La casa, comunque, non è obbligatoria: per i giocatori più frettolosi offriremo un menu 2D più classico, con accesso alle stesse aree del multiplayer.

TGM: Avete qualche altro dettaglio sulla configurabilità dei personaggi nel multiplayer?

Mathieu Berube: ogni giocatore può scegliere di interpretare una delle otto persone comuni di Rapture che abbiamo previsto. Per ora ve ne abbiamo mostrate solo alcune, ma credetemi, ognuna di loro ha una propria storia, un carattere che esprime attraverso la voce durante gli scontri, nonché delle caratteristiche uniche, come l'arma da corpo a corpo. Ogni giocatore può scegliere in qualsiasi momento uno dei personaggi senza dover ricominciare a far crescere il proprio rank per sbloccare armi e poteri. In compenso, a parte qualche piccolo elemento decorativo, non vi saranno skin differenti.

Melissa Miller: Oltre a questo c'è ovviamente la questione delle build. Ogni giocatore può configurare il proprio personaggio scegliendo due armi, associare a ognuna di queste un upgrade in grado di modificarne radicalmente la funzione, decidere di portarsi dietro tre tonici e, ovviamente, due potere legati ai plasmidi. Ogni combinazione di queste selezioni può essere salvata e caricata istantaneamente al respawn. ■

LA GRANDE SFIDA
SI È CONCLUSA!

I MIGLIORI VIDEOGIOCHI DEL 2008
HANNO GAREGGIATO
NELLA SECONDA EDIZIONE DEL:

5 CATEGORIE
GENERE - TECNICI - ASSOLUTI - ARTISTICI - SPECIALI
25 PREMI
OLTRE 200 VIDEOGIOCHI IN GARA

NON PERDERE TEMPO
scopri chi ha trionfato su:

www.italianvideogameaward.it

I VINCITORI LI HAI DECISI TU!
Grazie per aver votato

www.italianvideogameaward.it

PSM Playstation Magazine · Nintendo La rivista ufficiale · GameTribes.TV la televisione del gioco immersivo · GIOCHI PER IL MIO COMPUTER · GAMES machine · GAME · XBOX 360 Xbox Magazine Ufficiale · GAMES VILLAGE

A CURA DI: Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

SVILUPPATORE: BOHEMIA INTERACTIVE - **PUBLISHER:** 505 GAMES - **DISTRIBUTORE:** HALIFAX
USCITA: 26 Giugno 2009 - **SITO:** www.arma2.com

ArmA II

La guerra vera secondo Bohemia Interactive.

Ci sono essenzialmente tre modi con cui sperimentare l'emozione di un conflitto: praticare il softair, arruolarsi in un corpo militare e partire volontari per una qualsiasi delle zone calde del pianeta oppure comprare un PC come si deve e prepararsi ad accogliere l'arrivo di uno dei più attesi simulatori militari di questa fine decennio. ArmA II è la terza fatica ufficiale dei Bohemia Interactive dai tempi di Operation Flashpoint: il gruppo di programmatori della Repubblica Ceca torna ancora sul campo di battaglia dopo il gioco pubblicato nel 2007 con un prodotto a uso e consumo di tutti gli orfani del primo vero simulatore militare per PC. Ironia della sorte, il 2009 sarà il vero e proprio teatro di scontro tra i Bohemia e il loro ex datore di lavoro (Codemasters) che ha mantenuto i diritti di sfruttamento del brand Flashpoint e arriverà sul mercato con Dragon Rising.
Difficile dire chi uscirà vincitore da questa sfida: noi però abbiamo iniziato a farci un'idea abbastanza precisa di quali saranno le forze in campo poiché abbiamo avuto, in esclusiva, la possibilità di provare a fondo un preview code di ArmA II e cercare di capire quale potrebbe essere il vincitore di una sfida capace di decidere le sorti di un genere di nicchia per eccellenza. Rimarrà tale?

TENSIONE GEOPOLITICA

Lo scopriremo molto presto: le due settimane di tempo che abbiamo avuto a disposizione per testare la versione preview di ArmA 2 ci hanno permesso di toccare con mano tutti gli aspetti essenziali di un gioco che punta a ripercorrere le orme del titolo originale sotto molti punti di vista. La struttura del menu mette subito in chiaro come sarà possibile affrontare una serie di missioni singole per impratichirsi con equipaggiamento, movimento, sistema di controllo e comando degli uomini ai nostri ordini per poi combinare le conoscenze acquisite in occasione della campagna single player. Si tratterà, come al solito, della portata più succulenta visto che metterà il giocatore in condizione di rivivere le sorti di un conflitto basato su reali tensioni militari e geopolitiche che ricorda molto, per luoghi, tempi e modalità quanto avvenuto la scorsa estate tra Georgia e Russia. Nel caso le missioni in solitario al comando di quattro marine delle forze speciali vengano a noia, vi aspetterà una solida componente multigiocatore e un altrettanto corposo editor, da sempre croce e delizia della comunità che avrà nuovamente la possibilità di mettersi all'opera per sfornare missioni e campagne complete. Voci non confermate danno per probabile la possibilità di affrontare la campagna in cooperazione con quattro amici, una feature molto intrigante di cui aspettiamo la conferma, con una certa impazienza, a ridosso della pubblicazione.

La mappa dell'area di gioco è dettagliata e molto precisa: cittadine, strade, boschi e dislivelli altimetrici sono un vero e proprio corso di cartografia virtuale.

LA STORIA SI RIPETE

Come detto nel paragrafo precedente, la struttura della campagna single player di Arma ha molte somiglianze con fatti di cronaca piuttosto recenti e la trama promette di fare scintille anche nella sua versione (fortunatamente) virtuale. Lo stato di Chernarus, nel Caucaso a cavallo tra il mar Nero e il mar Caspio, è stato scosso da tensio-

ARMA 2 È LA TERZA FATICA DEI BOHEMIA INTERACTIVE DAI TEMPI DI OPERATION FLASHPOINT

Commento

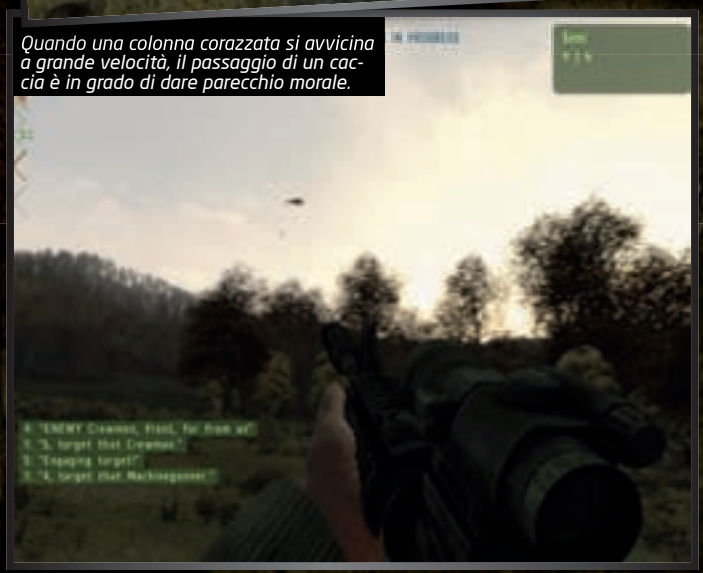
La sfida che si prospetta all'orizzonte è di quelle da non perdere e i Bohemia Interactive sono sicuramente pronti allo scontro: ArmA 2 ha tutta l'aria di essere in grado di continuare a tenere alta la fiaccola del realismo a tutti i costi grazie alla consueta, impressionante, serie di opzioni in termini di comando delle truppe, area di gioco, armamento disponibile e veicoli pilotabili. Se avete già sbattuto la testa con il gretto realismo dei titoli made in Bohemia, preparatevi a un nuovo indimenticabile turno di servizio.

\+ Interfaccia di comando snellita
Totale libertà di approccio
Realismo ai massimi livelli...

\- ... per molti anche troppo!
Il motore inizia a mostrare i segni del tempo

Giudizio

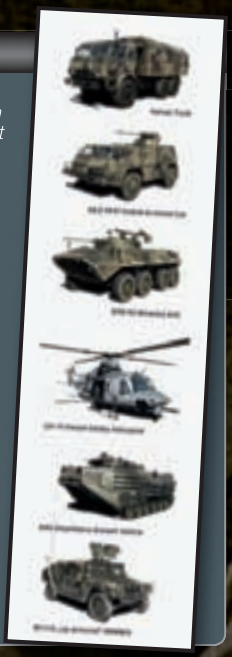
L'ACCENTO È SEMPRE POSTO SUL MASSIMO REALISMO POSSIBILE NEL RAPPRESENTARE I COMBATTIMENTI E LE MODALITÀ DI MOVIMENTO DELLE TRUPPE AL NOSTRO COMANDO



Quando una colonna corazzata si avvicina a grande velocità, il passaggio di un caccia è in grado di dare parecchio morale.

La stella rossa nel cuore

Un simulatore militare di alto livello come questo non sarebbe completo senza una selezione molto accurata di armi e veicoli presenti sui campi di battaglia dell'est Europa negli ultimi cinquant'anni: considerata la location in cui idealmente si sviluppa la crisi politica e militare che fa da sfondo alle vicende di ArmA 2, era lecito aspettarsi una selezione in tutto e per tutto legata agli arsenali dell'ex blocco sovietico. Strisciando per i boschi di Chernarus, non mancheremo di mettere gli occhi su vari tipi di corazzati e trasporti truppe che siamo stati abituati a vedere fino agli anni '80 sfilare nella Piazza Rossa in piena Guerra Fredda. Una vera orgia di AK47, Dragunov ed RPG-7 personalizzabili in numerose varianti e un sacco di gingilli che non mancheranno di far venir fuori il ribelle che c'è in voi. Anche la fazione filoccidentale tuttavia non scherza grazie a numerose personalizzazioni per quanto riguarda le armi delle forze speciali americane e un sacco di gadget molto utili quali fumogeni, mine, granate, visori notturni e chi più ne ha più ne metta. Man mano procederete nel gioco, tuttavia, l'esaltazione aumenterà in maniera esponenziale nel momento in cui riuscirete a salire sulla posizione di guida di veicoli letali come i carri T72 (intere legioni) o M1 Abrams (pochi ma devastanti) e autentici dispensatori di morte quali sono gli Hind e gli Apache Longbow.



ni sociali di notevole entità. I due maggiori partiti, filoccidentale e filosovietico, si sono scontrati nelle recenti elezioni che hanno portato alla vittoria del centrodestra: il risultato elettorale ha quasi immediatamente fatto sprofondare l'intera regione nella guerra civile, sostenuta, manco a dirlo, da Forze Nato ed ex Unione Sovietica.
Le prime appoggiano apertamente il risultato delle urne, mentre la seconda caldeggia in pubblico le ragioni dei dissidenti, non mancando di fornire appoggio logistico e militare ai ribelli rifugiatisi nella zona del paese confinante con la Russia. La storia si ripete dunque e uno scontro su larga scala diverrà presto inevitabile: in tutto il bailamme di trattative e prime missioni sotto copertura verrete a trovarvi a capo dei membri di una squadra speciale incaricata di appoggiare irregolari ed esercito della coalizione democratica nello scontro contro i chedaki fedeli alla causa della Stella Rossa. Presupposti reali per un conflitto del tutto inventato? Giudicate voi: a fare da solida base agli eventi che si svilupperanno a schermo troviamo, com'è da tradizione "made in Bohemia Interactive", una perfetta riproduzione di divise, armi e mezzi in dotazione alle forze USA e dell'ex blocco sovietico, ma anche, e soprattutto, un'accurata riproduzione dell'area di gioco, realizzata impiegando scansioni satellitari di una precisa zona geografica.
I dati sono semplicemente impressionanti: quattrocento chilometri di strade, cinquanta tra villaggi e cittadine, e milioni di oggetti sono stati posizionati in un'area di oltre duecento chilometri quadrati di estensione, percorribile a piedi e su veicoli di vario genere quali camion,

Il briefing è molto chiaro e indica le linee guida da seguire per portare a termine una missione. Nulla impedisce di agire in modo completamente diverso da quello indicato.

La componente stealth è garantita dal massiccio uso di visori all'infraverde, armi silenziate...

Bocche cucite

Purtroppo, nella versione demo messo a nostra disposizione non era possibile provare il gioco in multiplayer: nonostante questo, i Bohemia Interactive hanno assicurato che tutte le caratteristiche essenziali viste negli altri titoli della serie saranno presenti. Questo significa supporto multigiocatore per due fazioni da trenta membri ciascuna, possibilità di utilizzare qualsiasi genere di mezzo o arma presente in single player e supporto vocale integrato per dare modo, fin dall'arrivo nella lobby multiplayer, di avere un immediato coordinamento tra giocatori. Alla Game Developers Conference si era parlato anche di un sistema di gestione delle risorse che alzasse ulteriormente il livello dello scontro per la gestione di punti critici dello scenario, ma su questo argomento non siamo proprio stati in grado di scoprire nulla di consistente. In sede di recensione sapremo essere più esaurienti sulla componente online che, insieme al modding, da sempre rappresenta uno dei punti di forza della community di ArmA.

I dialoghi sono numerosi e tutti doppiati in Inglese: la qualità della recitazione, tuttavia, non è eccezionale.

... e furtive azioni di sabotaggio notturno.

I feriti sono medicabili per un numero limitato di volte.

elicotteri, aerei e imbarcazioni mossi dalla terza generazione del Real Virtuality Engine.

SANDBOX STYLE

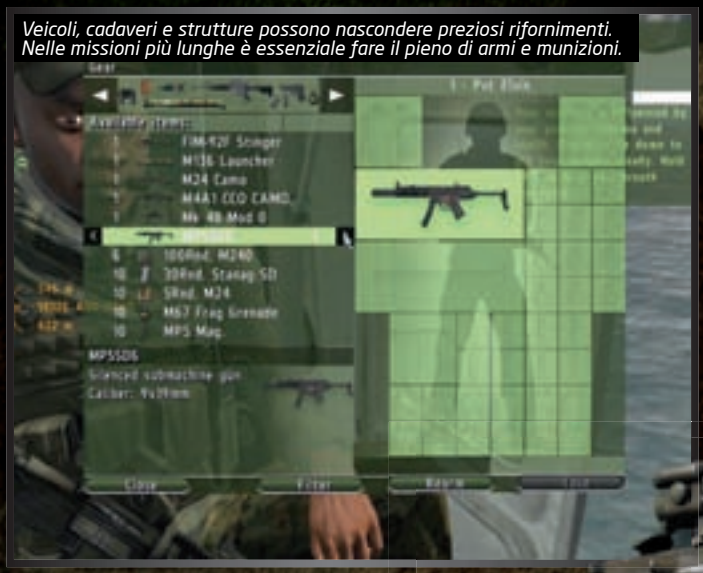
Il contesto è chiaramente intrigante e affascinante, ma è la sostanza del gameplay a fare la differenza rispetto quella che era l'esperienza di gioco del primo ArmA. In questo campo le novità si mescolano al mantenimento di una serie di concetti da sempre alla base del modo di concepire la giocabilità dei titoli realizzati da Bohemia Interactive. L'accento è sempre sul massimo realismo possibile nel rappresentare i combattimenti e le modalità di movimento dei soldati al nostro comando, l'utilizzo delle armi e la possibilità di pilotare un ampio parco veicoli, che spazia dalle comuni jeep a VTOL passando per camion, vari tipi di mezzi corazzati e persino caccia da combattimento. Gli amanti degli sparatutto di stampo classico sono quindi avvertiti: non devono aspettarsi da ArmA 2 un'evoluzione della serie che vada nella direzione di edulcorarne la giocabilità semplificando il sistema di controllo o aiutando il soldato virtuale con opzioni in grado di compromettere il realismo di base della simulazione. Le truppe nemiche non si fanno pregare nell'aprire il fuoco da distanze notevoli, mettendosi nella condizione di non farsi individuare facilmente dal giocatore o dai membri della sua squadra. Questo si traduce in una difficoltà di fondo che obbliga fin dall'inizio di ciascuna missione a sfruttare ogni centimetro di terreno in termini di copertura e qualsiasi vantaggio tattico dato dall'uso di armi o mezzi particolari. Bisogna costantemente spremersi le meningi sul come mettere in nemico in una condizione di costante inferiorità non solo durante i normali conflitti a fuoco ma anche per quanto riguarda l'uso di mortai, armi automatiche di grosso calibro e persino il supporto dell'aviazione o dell'artiglieria per colpire postazioni particolarmente ben trincerate. Nessun timore quindi per tutti i fan della serie Flashpoint e ArmA: questa nuova evoluzione continua sulla strada maestra di un gameplay sandbox style che crea un'ambientazione di dimensioni smisurate

LA STRUTTURA DEI MENU È STATA SEMPLIFICATA

lasciando al giocatore la completa libertà di scegliere come, dove e quando portare a termine la missione assegnata. Un incubo per tutti novizi costretti a imparare la mappatura di decine di tasti e a sbattere la faccia contro una giocabilità che non perdona grossolani errori di movimento o di tattica militare. Il paradiso per chi desidera la guerra vera e detesta le semplificazioni di maniera per venire incontro alle esigenze dell'utenza console.

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Consci del fatto che il loro prodotto non è sicuramente dedicato a un pubblico particolarmente vasto, i Bohemia Interactive hanno pensato di svecchiare il sistema di controllo e rendere il più intuitiva possibile l'interfaccia di comando. La novità più interessante sotto questo punto di vista riguarda una semplificazione dei menu legati al tasto destro del mouse, usato come principale d'input di comando del movimento della squadra, similmente a quanto accade in altri titoli come ad esempio la serie Brothers in Arms o SWAT. Una delle critiche maggiormente pressanti rivolte ai titoli precedenti di BI riguarda l'eccessiva complessità del sistema di comando, che obbliga il giocatore, magari nella frenesia di una battaglia particolarmente cruenta, a navigare attraverso menù a tendina per cercare l'ordine giusto da impartire. Per questo motivo la struttura dei menu è stata semplificata e ridotta in quanto a ordini gestibili, una novità che ci ha sorpreso positivamente soprattutto perché coadiuvata da un'intelligenza artificiale amica decisamente più reattiva alle minacce di qualsiasi genere e dotata di un livello d'indipendenza maggiore rispetto al passato; i soldati trovano copertura rapidamente e rispondono al fuoco con una capacità di reazione spesso superiore a quella del giocatore stesso. Questo non significa


Veicoli, cadaveri e strutture possono nascondere preziosi rifornimenti. Nelle missioni più lunghe è essenziale fare il pieno di armi e munizioni.

È possibile imbarcare l'intera squadra con un semplice click del mouse.

Tramite tasto destro è ora possibile compiere una serie di azioni che in passato era confinata al menu accessibile tramite tastierino numerico.

Tutti a bordo!

LA PIÙ IMPORTANTE NOVITÀ TECNICA RIGUARDA L'INTRODUZIONE DEL SUPPORTO PER I PROCESSORI MULTICORE

che ArmA 2 potrà essere considerato un gioco alla portata di tutti: si tratta comunque di un simulatore militare che fa del massimo realismo possibile il suo punto di forza. Nonostante questo, è evidente la volontà dei Bohemia di semplificare l'interfaccia di controllo dando al giocatore la possibilità di compiere azioni molto complesse con pochi click.

POCHE PRETESE

ArmA 2 è stato realizzato con la terza versione del motore grafico che i Bohemia Interactive hanno messo a punto ormai una decina di anni fa. Le potenzialità del Real Virtuality 3 Engine mettono in mostra una serie di caratteristiche sicuramente superiori a quelle viste un paio d'anni fa, e l'aspetto più importante riguarda l'introduzione del supporto per i processori multicore. Fin dalle prime missioni è stato evidente l'aumento di performance del motore grafico e della reattività dell'intelligenza artificiale nelle situazioni più disparate, cose che rendono le battaglie più caotiche un vero proprio delirio di truppe in movimento, veicoli in corsa in porzioni di scenario letteralmente sconfinate, esplosioni e tutta una serie di comunicazioni radio accavallate l'una con l'altra che restituiscono in maniera solida il feeling di una reale battaglia. Ovviamente, non è possibile pretendere da un gioco che permette di visitare in tempo reale un'area enorme l'attenzione al dettaglio e gli effetti tipici degli sparatutto tridimensionali strutturati in livelli limitati, anche se le magie del Dunia Engine di Far Cry 2 qualche dubbio iniziano a farlo venire. Partendo da questo presupposto e visto il target cui si rivolge questo gioco, è improbabile che i fanatici delle simulazioni militari si lamentino per il lavoro svolto finora, anche in virtù dei nuovi effetti messi in mostra come texture in Shader 3, Parallax texture mapping ed Hemispherical lighting. Come confermato dai Bohemia Interactive stessi, un computer che nel 2007 faceva girare con buoni risultati ArmA non avrà problemi a districarsi anche con il suo seguito, soprattutto se dotato di una processore Dual Core. Al solito, il completo sistema di opzioni grafiche permetterà di personalizzare le performance in molti modi, assicurando la massima compatibilità anche verso un parco macchine non particolarmente aggiornato. Requisiti essenziali per andare in guerra senza rischiare la pelle per la perdita di frame al secondo sono un processore da 3 GHz, 2 GB di RAM e una scheda video dotata di 256 MB di RAM: i Bohemia ci hanno sussurrato nell'orecchio che con 512 MB di RAM video si risolvono molti problemi legati al sistema di base magari poco performante.
Recluta avvisata...

SVILUPPATORE: Piranha Bytes - **PUBLISHER:** Deep Silver - **DISTRIBUTORE:** Koch Media
USCITA: fine 2009 - **SITO:** risen.deepsilver.com

Risen

Piranha Bytes abbandona Gothic e abbraccia la resurrezione digitale. Ce la farà questa volta?

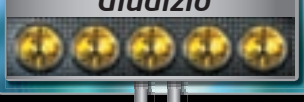
Commento

Poche storie: Risen è Gothic 4 sotto mentite spoglie. D'altronde, Piranha Bytes quello sa fare, e quello fa! Naturalmente, quello che ci attendiamo da questo prodotto è un passo avanti non indifferente rispetto ai precedenti lavori del team tedesco, soprattutto in termini di pulizia di programmazione e di capacità di coinvolgere il giocatore in una storia degna di tale nome. Il fatto di aver discinto in maniera netta la componente action da quella GdR, facendole coesistere in modo complementare, è sicuramente un buon passo avanti. Aspettiamo fiduciosi.

\+ Trama ricca di colpi di scena
Tecnicamente pare avere le carte in regola per sfondare

\- Background non propriamente originale
Che PC servirà per farlo girare?

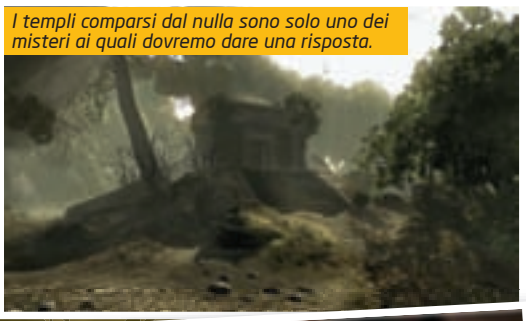
Giudizio



C'è modo e modo di vivere l'esperienza in un GdR. Esiste un legame a doppio filo con la risposta che ognuno di noi dà in modo del tutto personale alla domanda "cos'è un gioco di ruolo?". Devo essere sincero e informarvi fin da queste prime battute di come io appartenga a quella schiera di appassionati che ha percepito negli ultimi anni una sorta di involuzione nel genere. I diversi Oblivion, Gothic, The Witcher e compagnia assortita, pur mantenendo nel canovaccio generale del gameplay una marcata impostazione ruolistica, hanno chiaramente strizzato l'occhio al giocatore occasionale, specie considerando che in parecchie situazioni ci siamo ritrovati di fronte più a ibridi veri e propri che a esponenti "puri e sinceri" del genere al quale appartengono perle inestimabili come l'indimenticabile Planescape: Torment, Fallout e Baldur's Gate.

RISEN È IL PROSSIMO PRODOTTO DI CASA PIRANHA BYTES, IL TEAM DI PROGRAMMAZIONE CHE HA PARTORITO NEGLI ANNI LA SERIE GOTHIC

La premessa è doverosa, soprattutto perché il titolo di cui stiamo andando a parlare è il prossimo prodotto di casa Piranha Bytes, il team di programmazione che ha partorito negli anni la serie Gothic, discusso terzo capitolo compreso. Quest'ultimo ha fatto del suo essere "bacato" una ragione di vita e un delitto intellettuale nei confronti degli appassionati, nonostante la buona volontà di svecchiare la struttura un po' arrugginita dei predecessori. Fortunatamente, tonnellate di patch sono riuscite a porre una pezza al problema. Abbandonata JoWood (che ha mantenuto l'utilizzo del marchio Gothic), Piranha Bytes si è unita in matrimonio al dinamico duo Deep Silver/Koch Media per quanto riguarda la pubblicazione e la distribuzione di Risen. È chiaro fin da subito come si tratti di un GdR che recupera nemmeno troppo velatamente le dinamiche e l'aspetto generale di Gothic, ma che sembra finalmente prendere coscienza del suo essere "action-RPG", separando definitivamente le due componenti e sviluppandole in modo indipendente, ma complementare l'una all'altra.


I templi comparsi dal nulla sono solo uno dei misteri ai quali dovremo dare una risposta.

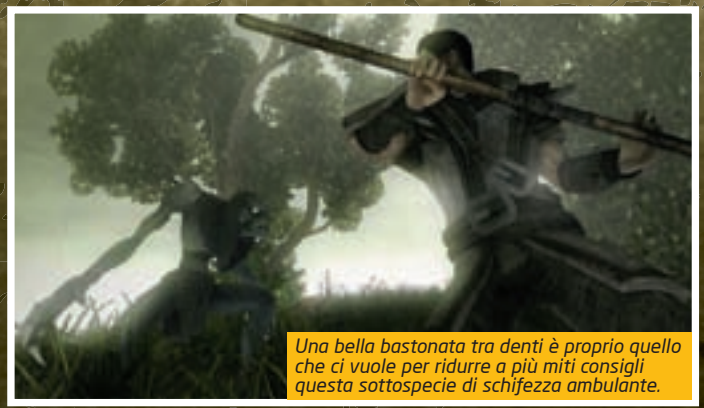
L'atmosfera medioevale sarà inflazionata quanto volete, ma ha sempre il suo bel-l'effetto in un videogioco come Risen.

Vulcano Curioso

L'isola sulla quale prendono corpo le vicende di Risen è centralmente occupata da un grosso vulcano, il quale fungerà da fulcro per tutta una serie di enigmi e questioni da risolvere. Ad esempio, la montagna lavica potrebbe avere qualche attinenza con la comparsa di alcuni templi antichi precedentemente sommersi o il proliferare di tutta una serie di creature inumane della peggior specie.

La pietà non è di questo mondo.

L'arte del forgiare le armi sarà una delle cose più importanti da perfezionare se si vorranno avere possibilità di sopravvivenza.


Una bella bastonata tra denti è proprio quello che ci vuole per ridurre a più miti consigli questa sottospecie di schifezza ambulante.

L'ISOLA NON È AMICHEVOLE ED È ABITATA DA ANIMALI FEROCI E DA MOSTRI DI VARIO GENERE, NONCHÉ DA ESSERI UMANI DIVISI IN FAZIONI OPPOSTE

L'ISOLA DEI FAMOSI

Tutto il gioco prende forma su un'isola vulcanica sperduta, caratterizzata da una vegetazione lussureggiante e vagamente mediterranea. Il nostro alter ego si ritrova naufrago sulla spiaggia e, nel giro di poco, capisce di non potersi permettere il lusso di vivere tranquillo e in contatto con la natura come Robinson Crusoe insegna. L'isola è tutt'altro che amichevole ed è abitata da animali feroci e da mostri di vario genere, nonché da esseri umani divisi in due fazioni opposte e che non fanno altro che mettersi i bastoni tra le ruote a vicenda a ogni piè sospinto (esiste una terza fazione purtroppo ancora avvolta dal mistero).

Se l'incipit non è certamente uno dei più originali, quello che appare chiaro da quanto mostrato finora è che la matassa narrativa dovrebbe invece essere ricca di colpi di scena e interessanti divagazioni. Uno dei maggiori problemi con il quale i designer hanno spesso a che fare è quello di dover trovare un compromesso tra libertà d'azione e qualità della narrazione. Quando si lascia troppo spazio all'utente nel delineare le caratteristiche del proprio personaggio e libertà nei movimenti nel mondo di gioco, difficilmente si riesce simultaneamente a raccontare una storia che trascini ed entusiasmi fino al Game Over. Il compromesso di Risen è quello di svilupparsi per comparti stagni: il giocatore avrà piena libertà all'interno di una porzione dell'isola, ma per accedere alla zona successiva occorrerà passare attraverso eventi predeterminati che condurranno la narrazione secondo le linee guida preconfezionate da quei mattacchioni di Piranha Bytes. Giusta o sbagliata che sia, quest'impostazione dovrebbe salvare capra e cavoli e permettere di godere di una narrazione avvincente e, al contempo, di una libertà sufficientemente ampia da rientrare con comodità nei canoni del genere GdR.

DUE (O TRE) FAZIONI, UN SOLO UOMO

L'isola in cui è ambientato Risen è caratterizzata, come detto, dalla presenza di esseri umani che sono prevalentemente (ma non solo) divisi in due fazioni. Quella dominante si chiama "Inquisizione" ed è una sorta di gruppo clericale che cerca di mantenere l'ordine e il possesso dell'isola, sovente con metodi poco ortodossi: dopotutto, quella di Risen è pur sempre un'ambientazione medievale, con tutto ciò che ne consegue. L'Inquisizione ha rinchiuso buona parte degli autoctoni in insediamenti simili alle riserve indiane, il che ha (giustamente) scatenato una sorta di movimento rivoluzionario di Ribelli che si oppongono per l'appunto all'ordine violentemente costituito. Ovviamente, non tutto sarà come appare in superficie e ognuna delle fazioni avrà i suoi begli scheletri nell'armadio che non aspetteranno altro che essere riportati alla luce e spolverati all'occorrenza.

In questa situazione poco simpatica di fuochi incrociati interviene

ATTENZIONISSIMA!

QUESTE DUE PAGINE HANNO LO SCOPO DI MOSTRARVI UN PAIO DI ESEMPI SU COME SI POSSANO RIPERCUOTERE NEL GAMEPLAY LE DECISIONI PRESE DURANTE LA RISOLUZIONE DI ALCUNE QUEST. PERTANTO, SE VOLETE EVITARE SPOILER SUL GIOCO, ANDATE IMMEDIATAMENTE OLTRE, MI RACCOMANDO!

LA SCELTA GIUSTA

In Risen, parimenti ad altri GdR, ogni quest potrà essere risolta in modi differenti. La peculiarità sta nel fatto che non esisterà una demarcazione morale netta tra gli stereotipi "buono" e "cattivo" (come accade, ad esempio, in Fallout 3), ma solo cose fatte in un modo piuttosto che in un altro. In linea generale, quindi, non esisteranno decisioni giuste o sbagliate, ma ogni soluzione che vorremmo applicare a un problema apporterà delle conseguenze rilevanti nell'intero mondo di Risen, così che, ad esempio, alcune serie di quest possano aprirsi completamente, oppure diventare del tutto inaccessibili. In queste due pagine vi mostriamo un paio di esempi a tal proposito.

La questline di Sara

Subito dopo il naufragio riceviamo la nostra prima quest: cercare altri sopravvissuti. Il primo bivio al quale siamo chiamati è palese: ignorare la cosa e dedicarci all'esplorazione, oppure cominciare le ricerche. Nel secondo caso, nel giro di poco incontreremo il primo NPC dell'isola, cioè l'affascinante Sara. Costei altri non è che il personaggio "tutorial" che, tra le varie cose, ci rende partecipi del fatto che l'isola non è un posto sicuro e che sarebbe opportuno trovare a lei un rifugio. Se la ignoriamo, Sara morrà (tante care cose, Sà. ndToSo).

Ipotizziamo di volerla aiutare. Una volta lasciata sul posto ci muoveremo alla ricerca di qualcuno che la possa aiutare. Se non faremo menzione di Sara con altri personaggi nel giro di un certo periodo di tempo, Sara verrà divorata da un lupo (ancora tante care cose, Sà! ndToSo).

Se parleremo di lei a Neil, il primo bandito ribelle che incontreremo dopo alla bella maestrina, questi se ne prenderà cura e potremo incontrarla successivamente nell'accampamento dei banditi (forse era meglio il lupo. ndToSo).

Qualora non dovessimo fidarci di Neil, possiamo sempre chiedere a un giovane fattore di nome Benny se vuole occuparsi della faccenda. In caso positivo, Sara potrà essere disponibile per nuove quest proprio alla fattoria del giovane e fortunato virgulto (meglio i banditi, mi sa. Che poi era ancora meglio il lupo. Insomma, Sara doveva morire. ndToSo).

La questline di Delgado

Entrando nella città portuale attraverso una degli ingressi posteriori conosceremo Delgado, un bandito che deve recuperare del denaro da Costa, un agente dei pegni che proprio non ne vuole sapere di restituire quanto dovuto al povero ribelle. Quello che Delgado ha da offrire in cambio è l'insegnamento approfondito dell'arte del borseggio. Anche in questo caso, quello che possiamo fare è ignorare la sua richiesta, oppure metterci di buzzo buono per risolvere il suo piccolo problemino con Costa.

Se decidiamo di prendere il lavoro, la prima cosa che ci accadrà è di essere fermati da Sambrosa, una delle guardie portuali, che ci allerterà sulla reputazione di Delgado e ci offrirà un lauto compenso in caso di una nostra collaborazione, che dovrà prevedere un infame tradimento (tipo quello di Zambrotta. Sambrossa! ndToSo).

A questo punto avremo diverse possibilità:
a) Neghiamo a Sambrosa ogni cosa, prendiamo i soldi da Costa e ce li teniamo, ma dovremo guardarci le spalle da Delgado ogni volta che metteremo i piedi nella zona portuale.

b) Neghiamo a Sambrosa ogni cosa, prendiamo i soldi da Costa e li restituiamo a Delgado, il quale ci ricompenserà insegnandoci la nobile arte del borseggio.

c) Ci mettiamo d'accordo con Sambrosa per il tradimento, ma facciamo il doppio gioco e restituiamo i soldi a Delgado, attirandoci le ire delle guardie portuali.

d) Ci mettiamo d'accordo con Sambrosa per il tradimento e diamo a lui i soldi recuperati da Costa. Delgado lascerà la città, ma non dimenticherà lo sgarro subito e ce lo troveremo tra i piedi al di fuori della zona protetta dalle guardie portuali.

Oltre a questo albero delle possibilità che fa invidia perfino alla Foppa Pedretti, non vi ho ancora menzionato le diverse possibilità che abbiamo al momento di recuperare il denaro dal malcapitato Costa. Possiamo usare l'arte subdola della provocazione e fare in modo che lui ci attacchi per primo (in questo caso, le guardie non interverranno contro di noi), oppure cercare di borseggiarlo, seppur senza poter padroneggiare le tecniche più avanzate (ce le deve insegnare Delgado, ricordate?), o ancora tentare di usare l'arte oratoria e risolvere la faccenda in via amichevole.

Giuro che questa struttura l'ho già vista da un'altra parte, e non sto scherzando.

Un piccolo accampamento di ribelli può essere il luogo migliore dove trovare rifugio, ma anche dove cercare rogne.

Siamo appena naufragati e quella sottospecie di promontorio non pare darci un benvenuto amichevole.

Questo è cibo, senza alcun dubbio. Basta solo trovare il modo giusto per cucinarlo.

Oltre alle zone "superficiali", il territorio dell'isola proporrà anche tutta una serie di dungeon da esplorare a fondo.

il nostro naufrago dell'ultima ora, il quale avrà la libertà di affrontare la situazione come meglio ritiene, appoggiando ora l'una ora l'altra fazione, ma stando sempre attento a non farsi scoprire per poi essere esposto al pubblico ludibrio come doppiogiochista di bassa lega. Ciò non toglie che potremo comunque permetterci di affrontare molte quest utilizzando la forza bruta, senza esporci nell'uno o nell'altro senso. O ancora, schierarci apertamente a favore di una fazione, osteggiando l'altra durante lo sviluppo della trama. Va da sé il fatto che ogni scelta compiuta, a parte i percorsi narrativi obbligatori di cui vi ho reso conto qualche riga addietro, andrà a inficiare la possibilità di accedere o meno a una moltitudine di missioni, in assoluta dipendenza con il vostro rapporto con le fazioni in campo. Questo modo netto di spartire le acque dovrebbe consentire un'elevata rigiocabilità, ma naturalmente si tratta di una mera supposizione fondata su quanto vi ho appena raccontato e sul fatto che anche la serie Gothic, sebbene in misura minore, si basava su questo tipo di dinamica ad albero.

NON TUTTO SARÀ COME APPARE IN SUPERFICIE E OGNUNA DELLE FAZIONI AVRÀ I SUOI BEGLI SCHELETRI NELL'ARMADIO

L'ARTE DELL'ARRANGIARSI

Siamo italiani. A noi viene naturale saperci adattare a ogni situazione e tirare fuori il meglio di noi stessi nelle difficoltà. Questa capacità dovrà averla anche il nostro alter ego digitale, visto che in Risen esistono diversi modi di vivere e affrontare l'avventura.

Tanto per cominciare, ci saranno tre percorsi di crescita da seguire (Mago, Ladro o Guerriero) e che richiederanno fatica e abnegazione alla causa per essere completati a dovere. Inoltre, il nostro naufrago

Dite la verità: non starebbe alla grande nel salotto di casa vostra un simpatico amico come questo?

Dalla vegetazione è palese che quella su cui siamo naufragati non è un'isola tropicale.

Il ragazzo ha mangiato pesante e vorrebbe usarci come sorbetto per rifarsi l'alito. Meglio prepararsi alla pugna.

Alcune zone attorno al vulcano sembrano davvero evocative e pregne di mistero. Guardate un po' questa immagine e ditemi!

Autolivellamento? No Grazie!

È alquanto palese che il modello di autolivellamento non piaccia molto alla comunità appassionata di GdR. Oblivion ne aveva fatto un suo cavallo di battaglia e, in questo senso, ha miseramente fallito, tanto più che con Fallout 3 Bethesda è tornata sui suoi passi, riproponendo un modello più classico ma più funzionale alle esigenze del genere. Fortunatamente, anche in Risen tutti gli esseri animati che popolano le sue terre avranno delle caratteristiche fisse che non muteranno col crescere del nostro personaggio. Questo significa che anche un semplice lupo, qualora sia di livello superiore al nostro, potrebbe essere un avversario da cui stare alla larga, fino al momento buono per abbatterlo una volta per tutte, ovviamente!

GLI EFFETTI DELLA NOSTRA DANZA RITMATA DI GUERRA SARANNO CONDIZIONATI DALLE CARATTERISTICHE DEL PERSONAGGIO

dovrà arrangiarsi per quanto riguarda le necessità fisiologiche del proprio corpo. Lungi dai programmatori la volontà di costringerci a nasconderci dietro a un cespuglio per eliminare polifosfati organici di vario genere! Quello che ci verrà chiesto di fare sarà invece di trovarci quotidianamente qualcosa da mangiare e un giaciglio nel quale riposare le nostre stanche membra. Anche in questo caso, nulla che non si sia già visto in precedenza, ma giova comunque prenderne atto. In aggiunta a questi fatti avremo la possibilità di cimentarci con la nobile arte della forgiatura delle armi: una sorta di piccolo crafting in grado di aumentare ulteriormente le possibilità di personalizzazione del nostro protagonista.

DE BELLO GOTHICO

Quando mi capitò di andare in press tour in una freddissima Vienna a vedere Gothic 3, i ragazzi di Piranha Bytes posero decisamente l'accento sul sistema di combattimento che, a loro modo di vedere, doveva essere più una sorta di danza ritmata che un pigiare i tasti di attacco à la Track & Field, sperando magari di ottenere risultati in base alle sole statistiche del personaggio. In tutta onestà, la cosa non è che abbia poi funzionato granché bene, ma ammiro chi non si dà per vinto e si industria per sistemare una buona idea affinché questa possa finalmente sfociare in un risultato ammirato e funzionale al prodotto completo. In Risen, pertanto, questo tipo di approccio al combattimento sarà mantenuto e, anzi, ulteriormente ampliato. Potremo sempre lottare con una o due armi, variare lo stile a seconda di come avremo agito su alcuni parametri del personaggio, alternare il corpo a corpo a incantesimi di varia natura e, addirittura, trasformarci temporaneamente in forme differenti da quella umana. Da questo si evince come esista in Risen una componente action abbastanza marcata, anche se gli effetti della nostra danza ritmata di guerra saranno comunque condizionati anche dalle caratteristiche del nostro personaggio e dalle armi che avremo forgiato, comprato o trovato per lui in giro per l'isola. Questo è quanto. Nell'attesa di saperne di più, magari grazie a un codice giocabile in mano, vi ripropongo il quesito del cappello: sarà la volta buona per Piranha Bytes? Io lo spero davvero.

LEGGENDE:
AMANO, ODIANO...
...COMBATTONO, DIFENDONO, CAMPERANO, ...
PENSANO, LIVELLANO, EXPANO, ...
... CORRONO, SALTANO, COSTRUISCONO, ATTENDONO, INCONTRANO, SOPRAVVIVONO...
...VIVONO IN
GAMESVILLAGE.IT

TUTTO SU PC, XBOX360, Wii PS3, PSP, DS!

GAMES VILLAGE

ENTRA ANCHE TU
NEL VILLAGGIO DEL GAMING!

WWW.GAMESVILLAGE.IT

EWS, ANTEPRIME, RECENSIONI, APPROFONDIMENTI, WEB TV, DOWNLOAD, DIGITAL DELIVERY, NEWS

A CURA DI: Jacopo Prisco jps@sprea.it

EA European Showcase

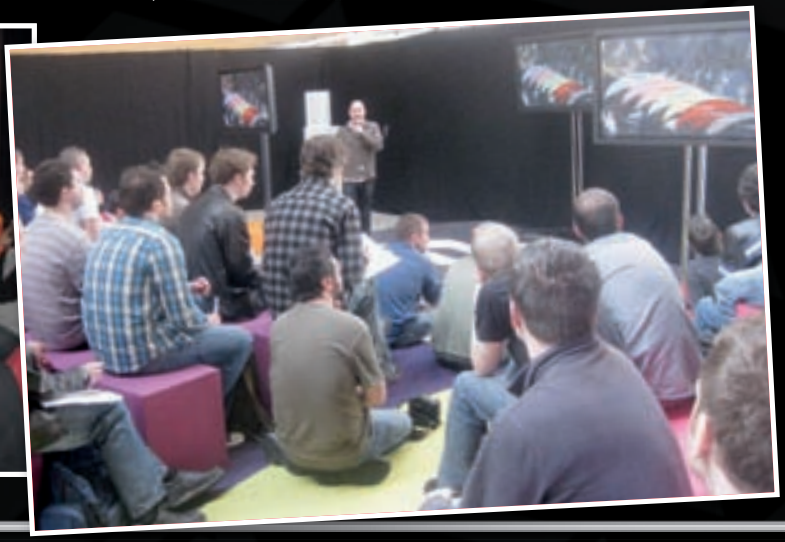
Da Londra, un arcobaleno di novità targate EA...

Lo scorso anno fu Vancouver, quest'anno la più vicina (ma non meno affascinante) Londra: Electronic Arts prosegue nella tradizione di un suo appuntamento "pre-E3" in cui fare il punto della situazione sui titoli sportivi, ma non solo. Anzi, quest'anno il focus è stato sull'intera line-up (per un totale di 15 titoli fra PC e console), con una compagine sportiva ridotta ai soli Fight Night Round 4, Tiger Woods PGA Tour 10 e naturalmente FIFA 10, protagonista di un evento a sé stante svoltosi nella nuova "casa" dell'Arsenal, l'Emirates Stadium (per motivi di embargo vi ragguaglieremo su quanto visto soltanto nel prossimo numero).
Protagonista dell'appuntamento, esuberante e incisivo come al solito, il presidente di EA Sports Peter

Moore, che ormai trascende i confini dell'etichetta sportiva per fare da vate all'intera line-up. L'istrionico Peter ha individuato i cinque

PETER MOORE E I CINQUE "PILASTRI" DI EA: GLOBALIZZARE, DIGITALIZZARE, CATTURARE L'ESSENZA, CONQUISTARE LE MASSE ED ESPANDERE IL BRAND"

"pilastri" su cui intende fondare il futuro della sua etichetta, ma che sono validi per l'EA in generale: globalizzare, digitalizzare, catturare l'essenza, conquistare le masse ed espandere il brand. Non è un semplice esercizio di marketing teorico, perché quest'impronta traspare in maniera abbastanza evidente dai titoli poi presentati, quasi tutti in forma giocabile indipendentemente dallo stadio di sviluppo (che prendano nota le altre software house). Con il PC che conquista una sufficienza in termini di titoli rappresentati (6 su 15), la novità più evidente appare l'avanzata del Wii, non solo in termini quantitativi (7 su 15), ma anche nel fatto che quasi tutti erano giochi sviluppati appositamente per la console Nintendo e con una cognizione di causa sensibilmente maggiore rispetto al passato. Come è giusto per una software house che deve puntare alla massa, insomma, l'attenzione si sposta verso la console delle masse, che a dire il vero la EA aveva un po' trascurato. Confermato invece il trend secondo cui, quando un gioco esce su più piattaforme tra cui il PC, la versione dimostrata è sempre quella console: sperando in una (improbabile) inversione di tendenza, andiamo a vedere le novità più interessanti di questo Showcase.



Dante's Inferno

Giudizio

USCITA: Inizio 2010

Nel bel mezzo del cammin di nostra vita...

Siete pronti ad addentrarvi nella selva oscura? Prosegue lo sviluppo di Dante's Inferno, di cui vi abbiamo già parlato in occasione della sua presentazione a Firenze, e che promette di portare anche su PC un modello di action/adventure in terza persona di grande efficacia inaugurato nel 2005 da God of War (su PlayStation 2), un gioco a cui la distorta versione della Divina Commedia di casa EA deve più di un favore. Abbiamo provato il primo livello, quello del limbo, in cui il sommo poeta (improvvisamente scopertosi una specie di Schwarzenegger ricoperto di armatura) cerca di ottenere accesso ai gironi infernali. Miniboss dopo miniboss, stupisce anzitutto l'elevata difficoltà del gioco, che pure era impostata al livello più avanzato, ma che era comunque ardua fino quasi al punto di frustrazione (naturalmente c'è tempo per correre ai ripari). Intrigante il design dei nemici, con particolare riferimento ai terrificanti bambini dotati di artigli che si incontrano nella zona del limbo in cui risiedono forzatamente gli infanti non battezzati.

"MINIBOSS DOPO MINIBOSS, STUPISCE ANZITUTTO L'ELEVATA DIFFICOLTÀ DEL GIOCO"

L'inventiva c'è, la solidità del motore grafico anche: d'altro canto, il team di sviluppo è in larga parte lo stesso dell'eccellente Dead Space. La perplessità che sorge è che forse, con un background così straordinariamente immaginifico come quello dantesco, si poteva scegliere una strada diversa da quella dell'azione pura, inframmezzata soltanto dalla risoluzione di qualche elementare enigma (trova la chiave, usa la chiave).

Dragon Age: Origins

Giudizio

USCITA: Natale 2009

L'RPG secondo Bioware...

Sequel "spirituale" di Baldur's Gate, Dragon Age: Origins è un titolo difficile da giudicare in una sessione hands-on di dieci minuti, perciò è impossibile per ora esprimere giudizi qualitativi. La struttura è quella, collaudatissima, di casa BioWare (una tradizione che comprende anche Neverwinter Nights e Star Wars: Knights of the Old Republic), con il classico schema "ad albero" per i dialoghi e l'aggiunta recente delle animazioni facciali di Mass Effect, che trasforma i personaggi in "attori digitali" (almeno secondo gli sviluppatori).
Alla base del tutto c'è una versione evoluta dell'Infinity Engine, chiamato Eclipse; BioWare rilascerà anche un tool di livello "professionale" per la più ampia personalizzazione del gioco, che ricordiamo essere comunque un GdR di stampo classico e rigorosamente single player. Per ora le cose sembrano procedere bene, anche se inquietava un po' il supercomputer usato per la demo: la contemporanea uscita di Origins anche in versione console fa sperare in requisiti hardware comunque umani, ma lascia il timore che alcuni elementi possano essere stati "semplificati" per filare lisci anche con un gamepad. Ciononostante, il target è decisamente adulto, con un abbondante uso del sangue e delle forme femminili. Difficile che questo titolo deluda: resta da capire se sarà un nuovo capolavoro o... qualcosa di un filino meno. Lo sapremo entro Natale.

"BIOWARE RILASCERÀ UN TOOL DI LIVELLO "PROFESSIONALE" PER LA PIÙ AMPIA CUSTOMIZZAZIONE DEL GIOCO"

Need for Speed: SHIFT

Giudizio

USCITA: Settembre 2009

EA mette la sesta e sorpassa contromano...

Dopo aver toccato il fondo, spesso c'è una rinascita: sembra essere questo il caso anche per la serie Need for Speed, che con l'imminente SHIFT sta imboccando una strada completamente nuova. Lo scorso anno, EA sembrava addirittura intenzionata a sospendere la gloriosa saga (che debuttò nel 1994); invece, questo SHIFT fa parte di un grande rilancio che – almeno per quanto concerne il PC – sterza con decisione rispetto al passato e ci porta in pole position sulla griglia della simulazione. Alle redini dello sviluppo troviamo infatti gli Slightly Mad Studios (ex Blimey! Games), che annoverano tra le loro fila un gruppo cospicuo (circa 25 elementi) di sviluppatori responsabili di racing games osannati e rispettati come GTR2 e GT Legends. Dopo un'intensa prova su strada, è emerso in maniera chiara e inequivocabile quale sia la caratteristica distintiva di SHIFT rispetto a tutti gli altri giochi di guida: la riproduzione estremamente particolareggiata e innovativa della visuale del pilota durante la gara. La telecamera interna dall'abitacolo non è una novità, ma è qui arricchita da una serie di vibrazioni, perdite di fuoco e scossoni che la rendono di gran lunga più dinamica di quelle viste finora. Il vero botto arriva poi – letteralmente – quando si fa un incidente o si finisce contro le barriere: in questi frangenti il gioco simula le sensazioni e le reazioni di un pilota, appannando la visuale e gettando il mondo sottosopra per alcuni istanti. Un modo realistico per trasmettere la gravità dell'impatto e al contempo "punire" il giocatore per l'errore commesso. Quando si procede a velocità elevata, inoltre, l'intero abitacolo finisce fuori fuoco, a simulare la riduzione istintiva del campo visivo che si focalizza interamente sulla strada; impressionanti anche gli effetti di luce del parabrezza e la ricchezza di dettagli, come la distorsione provocata dal calore proveniente dal cofano. Si tratta di un'impostazione davvero radicale e finemente realizzata, che dona a SHIFT un carattere tutto suo fin dalla prima curva. Per il resto si sente la qualità simulativa sottostante, grazie alla possibilità di intervenire sulle più minute regolazioni d'assetto, che determinano una tangibile differenza nella guidabilità della vettura. Resta da capire, invece, se gli evidenti danni che è possibile infliggere alla macchina influiranno anche sulla stabilità del veicolo o se si tratti di semplici accorgimenti puramente estetici.

Le auto presenti nel gioco saranno un mix di vecchie glorie e supercar moderne, con una predilezione particolare per le versioni Granturismo da pista: tra i pochi modelli sin qui confermati figurano la Porsche 997 GT 2, l'Audi RS4, la Lotus Elise 111R, la Shelby Terlingua, la Corvette Z06 e la Pagani Zonda F. In totale le auto saranno circa 70: pochine, dunque, perciò la speranza è che siano controbilanciate da un numero cospicuo di circuiti, che saranno un mix di tracciati famosi (come Brands Hatch) e immaginarie piste cittadine (già confermate Londra e Tokyo).

In sintesi, sembrerebbe proprio che EA sia riuscita a resuscitare una serie che sembrava morta, e rischia di presentarsi alla linea di partenza con un giocone di guida come non se ne vedevano da un po'. L'unico dubbio è che SHIFT possa incontrare qualche difficoltà nel convincere i fan delusi dalle ultime, insoddisfacenti declinazioni della serie, e che la sua natura simulativa in controtendenza con il passato rimanga dunque largamente ignota. Aspettate settembre e scopriremo tutto.

LA CARATTERISTICA DISTINTIVA DI SHIFT È LA RIPRODUZIONE PARTICOLAREGGIATA E INNOVATIVA DELLA VISUALE DEL PILOTA DURANTE LA GARA

The Saboteur

Giudizio

USCITA: Primavera 2010

Un gioco in bianco e nero...

Non capita spessa che sia un libro ad ispirare la creazione di un gioco: l'originalità di The Saboteur inizia da qui, e da un'idea del fondatore dei Pandemic Studios (che lo stanno sviluppano), l'ex-Activision Andrew Goldman. Il libro in questione è "The Grand Prix Saboteurs", in cui si narrano le vicende, realmente accadute, di William Grover-Williams, un pilota della Bugatti che si riciclò spia, quando venne inviato in Francia dall'esercito britannico per sostenere la Résistance parigina. Nel gioco, il pilota è in realtà irlandese, si chiama Sean Devlin e anziché una Bugatti guida una fantomatica "Marini", ma per il resto la trama è la stessa: indosserete dunque i panni di una spia che, nel pieno dell'occupazione nazista durante la Seconda Guerra Mondiale, cerca senza dare troppo nell'occhio di sostenere i moti della Resistenza francese. Il tutto ambientato in una Parigi "in versione Dinsyeland", come dicono gli sviluppatori, ovvero in scala opportunamente ridotta per poter ricreare una città viva e vivace, piena di passanti e storie che si intrecciano, da esplorare liberamente (anche a bordo di veicoli) secondo uno stile e una meccanica di gioco simile a quella di GTA IV. Rispetto al titolo Rockstar, i Pandemic promettono un maggior numero di edifici con cui interagire: non soltanto entrandoci, ma soprattutto scalandoli, con movenze fin troppo identiche a quelle di Assassin's Creed. La maggior parte degli scontri a fuoco avviene infatti sui tetti, un fattore che aggiunge pathos a uno stile grafico già molto particolare: The Saboteur è infatti caratterizzato da un affascinante bianco e nero, interrotto qua e là da sporadici schizzi di colore, rappresentati per lo più da drappi nazisti che ci indicano il prossimo obiettivo da conquistare. Secondo uno schema già visto nel recente Prince of Persia, una volta completato un "livello", questo si riempirà di colori, tanto più intensi quanto maggiore sarà il "will to fight" ("voglia di combattere") che avremo instillato negli abitanti di quella zona con le nostre eroiche azioni.

Abbiamo visto il gioco in azione in un paio di aree, e indubbiamente lo stile grafico colpisce subito per la sua radicale originalità: non è facile creare una scena monocromatica che sia al contempo convincente e "giocabile", e i Pandemic sembrano esserci riusciti. Le dinamiche del gioco tendono per lo più allo "stealth", dato che nella maggior parte dei casi si è da soli contro l'intero Terzo Reich. Non mancano però le sparatorie concitate, ovviamente con un completo novero di armamentari dell'epoca, dalle Luger alle MP40. La storia sembra piuttosto avvincente, ed è bene che lo sia nell'economia di un titolo che – per riuscire a conquistare il giocatore – dovrà necessariamente farlo appassionare ai suoi personaggi e alle sue vicende.

Le premesse sono dunque interessanti, anche se dal punto di vista del gameplay puro non siamo di fronte ad alcuna rivoluzione, ma ad un semplice remix di formule collaudate. Il bizzarro insieme di guida, sparatutto e parkour, con un tocco grafico davvero unico potrebbe però far fare a The Saboteur il salto di qualità. Non aspettatelo prima del 2010: difficilmente EA rischierà di farlo sparire tra le grandi uscite invernali, preferendo il più tranquillo periodo di inizio anno.

"THE SABOTEUR È CARATTERIZZATO DA UN AFFASCINANTE BIANCO E NERO, INTERROTTO QUA E LÀ DA SPORADICI SCHIZZI DI COLORE"

E così SIMS
TM
Non avranno altro giocatore all'infuori di te.
Potrai deciderne aspetto, personalità e destino,
perchè tu sei il loro creatore.
TheSims3.com
The SIMS 3
12+
www.pegi.info
PC DVD ROM
Mac
Disponibile su iPhone
App Store
EA
© 2009 Electronic Arts Inc. EA, il logo EA, The Sims, Let There Be Sims, E così Sims, e il simbolo del diamante verde di The Sims 3 sono marchi o marchi registrati di Electronic Arts Inc. negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati. Mac e il logo Mac sono marchi di Apple Computer, Inc., registrati negli Stati Uniti e negli altri paesi. Apple, il logo Apple, iPod, iTunes e iPhone sono marchi di Apple Inc., registrati negli Stati Uniti e negli altri paesi. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori.

Speciale Captivate 2009

Tremila abitanti, settemila zombie: i paradossi monegaschi di Capcom.

Montecarlo non è esattamente una delle mete abituali del mondo dei videogiochi, eppure è nel principato di Monaco che Capcom ha deciso di trascinare giornalisti dai quattro angoli del globo per il suo Captivate 2009. Già conosciuto sotto l'etichetta "Capcom Gamers Day", il Captivate ha offerto una panoramica sui prossimi titoli dedicati dalla software house di Osaka al mondo console e PC.
TGM si è prestata con una certa prontezza di riflessi a occupare una delle suite da quasi 800 Euro a notte che hanno ospitato gli scribacchini di mezzo mondo, intenti a capire se Dead Rising 2 sarà davvero il valido seguito del gioco che, su Xbox 360, due anni fa ha fatto innamorare gli amanti degli zombie. O, anche, se c'è davvero vita dopo Crimson Skies, e se questa vita prende piede nella dimensione alternativa di Dark Void. Senza perdere l'occasione per provare con mano, per la prima volta, l'edizione PC di Street Fighter IV, il picchiaduro che su console ha già venduto un gozzillione di copie.
Tre giorni per godersi un po' di sole, qualche limousine, ristoranti troppo di classe per offrire una sana quattro formaggi e tante, tante interviste e presentazioni. La sensazione è che il resto del 2009 sarà un periodo forse interlocutorio per Capcom, reduce dal lancio dei suoi due titoli più attesi degli ultimi anni (Resident Evil 5 e proprio quello Street Fighter IV che trovate recensito su questo numero). Certo, ci sarà Dead Rising 2, o forse no: non abbiamo conferme sulla pubblicazione del gioco entro la fine dell'anno. Lo stesso discorso vale per Dark Void, che perlomeno appare in una fase di lavorazione decisamente più avanzata rispetto al collega. Ma, almeno in zona PC, l'offerta di Capcom si ferma qui. Non che sia una pessima prospettiva, anzi. E a dire il vero è proprio Capcom a guadagnarsi la palma di etichetta giapponese più attiva e rispettosa del mercato PC, come d'altronde aveva promesso di fare proprio due anni fa, quando al Capcom Gamers Day 2007 (San Francisco) aveva annunciato di voler cambiare rotta nel mondo di tastiere e mouse. Le recenti versioni di Lost Planet e Devil May Cry 4 hanno confermato le buone intenzioni e la conversione "perfetta" di Street Fighter IV non fa che ribadire l'impegno preso.
Ma ora spazio alla roba che conta, ai giochi.

A CURA DI: Hector Pacuvio

PUBLISHER: Capcom
SVILUPPATORE: Airtight
USCITA: 2009

Giudizio

Dark Void

Dai cieli cremisi a un publisher nipponico: nasce l'eroe interstellare Will.

UN GIOCO DALLA DUPLICE ANIMA, VOLENTEROSO NEL FONDERE ENTRAMBE LE SITUAZIONI SENZA SOLUZIONE DI CONTINUITÀ

L'uomo volante non è quello di Vin Diesel recensito solo un mese fa dal poliedrico e appesantito Raffo. Non è nemmeno, ahinoi, quello che vince il Festival di San Remo in groppa a Marco Masini. Questa volta il sogno di Leonardo (e dell'umanità da che è umanità, per quel che conta) si appresta a prendere le sembianze di Will, protagonista di Dark Void. Sembianze strane e difficili da decifrare: l'eroe del primo gioco di Airtight indossa un'attrezzatura che pare la deriva sbuffante di una tecnologia da metà '900, eppure ha il volto coperto dalla splendida maschera corazzata che potrebbe appartenere alla più misteriosa delle razze aliene. Cosa diavolo sarebbe? Da dove arriva? Perché? E, già che ci siamo, per come? Rispondere è tutt'altro che semplice, perché sono gli stessi responsabili dell'intero sviluppo del gioco a non voler andare troppo nello specifico: sì ok, dicono che tutto nasce per davvero in un'ipotetica decade della metà dello scorso secolo, ma che, dopotutto, conta poco. Perché Will ora si ritrova in una dimensione alternativa e oscura, Dark Void per l'appunto. Come ci è arrivato? Almeno questo è facile capirlo: attraverso il cancello automatico del triangolo delle Bermude. E qui si chiude il cerchio: una spruzzata di steam-punk fuori tempo massimo (altrimenti non saremmo già al di là dell'arrivo del motore a scoppio), misteri ancestrali che qualsiasi studioso ha già dimostrato non esistere (nel mondo reale) e una razza aliena che evidentemente, tra le altre cose, regala anche maschere e tecnologie assortite.
Proprio così: tutto quanto permette a Will di volare e sparare arriva direttamente da quei luridi "cosi" che, nella dimensione parallela e alternativa di cui si ciba la sceneggiatura del gioco, hanno soggiogato gli umani e puntano alla conquista dell'intero pianeta. Per questo i sopravvissuti, tra cui ovviamente il nuovo arrivato e nostro eroe, non sono particolarmente spensierati e difficilmente riescono a godersi una bella domenica pomeriggio di svacco pre-estivo. Decidono di organizzarsi, di recuperare parte di quella

La grossa nave è appena arrivata, a questo punto non resta altro da fare che uccidere le guardie, caricare l'auto e andare a farsi due settimane a Porto Cervo.

Volare è liberatorio, un po' meno quando devi per forza tener conto di astronavi nemiche e torrette di difesa. Ma Will non pare preoccupato.

QUEL CHE SALTA SUBITO ALL'OCCHIO È LA RIUSCITA CARATTERIZZAZIONE DEL PROTAGONISTA

tecnologia che li ha resi schiavi e di sabotarla, riadattandola alle proprie esigenze. Nasce così l'A-Team del mondo di Dark Void, deciso ad avere la meglio sui cattivoni, disinnescare la minaccia al pianeta e riappropriarsi di una chez-long sufficientemente morbida per ospitare tutte le necessarie poltrite del week-end. Non che esista realmente un A-Team in Dark Void: dimenticatevi di gioco di squadra e gestione di un gruppetto di coraggiosi, qui si fa tutto da soli. Il che porta al prossimo, necessario, passo: quello che ci vede spiegarvi cosa cavolo sia questo Dark Void di cui poco si è parlato precedentemente. E soprattutto da dove arrivino i tizi di Airtight, che qua mica si danno due pagine a tutti i team esordienti!

Partiamo dal fondo allora: Airtight è alla sua prima uscita, vero. Al suo primo lavoro. Ma solo sotto questo nuovo nome, perché buona parte del team ha già sul curriculum almeno un paio di giochi degni di nota. Prima facevano parte di FASA e quindi di quelli che hanno regalato al mondo la saga di Crimson Skies, con un episodio di grande successo su PC (2000) e un episodio di buon successo su Xbox (2003). Il collegamento con Dark Void è subito evidente: in entrambi i casi si vola e in entrambi i casi si è nel mezzo di un ambiente "alternativo" a quello reale. Il che ci porta dritti a illustrarvi le caratteristiche fondamentali del titolo in esame, che è un po' intento a far svolazzare Will in giro e un po' deciso a infilarlo in stanzoni e corridoi con fucili al plasma e una struttura di gioco da "classico" sparatutto in terza persona. Dark Void è tutto questo, ovvero un gioco dalla duplice anima, capace però di non alternare le due fasi in momenti distinti e chiaramente separati, ma volenteroso nel fondere entrambe le situazioni senza apparente soluzione di continuità. Appare tanto più evidente nella nostra prova dell'unico livello messo a disposizione in occasione del Captivate 09: si parte volando, con un bel jet pack sulle spalle che fa tanto retrò e, più che altro, fa muovere con una qualche incertezza il protagonista. Quel che salta subito all'occhio è la riuscita caratterizzazione proprio di Will, che si muove in aria agitando le gambe per mantenere un minimo di direzione e controbattere ai sobbalzi e ai cambi di peso creati dal volo quantomeno provvisorio garantito dal jet pack. Insomma: non è un caccia stealth, non è il perfetto librarsi di un uccello, ma il divincolarsi umano alle prese con un ambiente (il cielo) che per sua natura non gli appartiene. Il che non vuol dire che non ci si diverta: il sistema di controllo è semplice ma efficace, gli obiettivi ben indicati dai soliti indicatori (appunto) su schermo e scatenare la potenza delle proprie armi da fuoco contro torrette e UFO è questione di secondi. Contro questi ultimi, gli UFO, Will ha anche la possibilità di sfruttare la propria dinoccolata agilità: gli si attacca sopra e, aggrappato pericolosamente, inizia a smontarli pezzo per pezzo!

Il tutto procede per qualche minuto e un po' di torrette, dopodiché è tempo di atterrare. Non ci sono filmati o interruzioni: capiamo che è arrivata una grossa fregata spaziale nel porto interstellare e con il saggio utilizzo di qualche pulsante iniziamo un volo verticale adatto all'atterraggio. Nel porto, però, ci aspetta un esercito di fastidiosi avversari che evidentemente hanno scelto il lato sbagliato (Will è l'eroe e in quanto tale deve vincere, che scemenza decidere di giocare la parte del cattivo). Qui prende vita la seconda fase di gioco, quella in cui ci si ripara come in Gears of War e si salta fuori a sparare. Quella in cui ci si arrampica verticalmente su delle piattaforme (ecco una delle poche, reali, novità di Dark Void) per tirare giù dai piedi chi le occupava e in cui si finisce per scontrarsi con dei grossi insettoidi.

Le prime impressioni sono buone: Dark Void pare avere le capacità per divertire e appassionare, ma per ora c'è una fondamentale diseguaglianza tra le due anime del gioco. Sciancato ma leggiadro nel volo, piuttosto prevedibile quando si spara. Se Airtight saprà caratterizzare al meglio anche quest'ultima dinamica, allora avrà tra le mani una piccola gemma.

Riuscire a muoversi senza farsi vedere vuol dire anche permettersi ammazzamenti crudeli come questo.

PUBLISHER: Capcom
SVILUPPATORE: Blue Castle Games
USCITA: Natale 2009

Giudizio

Dead Rising 2

Il rischio all'occidentale del bagno di zombie (ex) giapponese.

Appassionati di baseball, gioite. Avete scoperto in The Bigs un insospettabile, grande, simulazione del vostro sport preferito. Un titolo che ha colto un po' tutti alla sprovvista, partorito da un team tutto nuovo, eppure già capace di rinchiudere la magia del diamante in un lungo e appassionante codice binario. Certo, Blue Castle Games, l'etichetta responsabile del successo di cui sopra, ha in cantiere anche The Bigs 2 ma... no, non stiamo parlando di quello. Stiamo parlando di Dead Rising 2. Al gruppo canadese Capcom ha affidato lo sviluppo del seguito di uno dei migliori giochi che abbiano mai graziato i fragili tray dei lettori DVD marchiati Xbox 360. Una bestemmia? Una vera e propria incoscienza massima? La prova provata che Inafune e i dirigenti di Capcom si siano fumato tutto quanto di legalmente fumabile in Giappone? Forse. D'altronde, perché andare a toccare una formula delicata che già aveva portato al successo con il primo capitolo? Forse perché Capcom non è sicura di avere la tecnologia e il know-how necessario per realizzare contemporaneamente un grande progetto dedicato sia al mondo console che a quello PC? Forse. Forse i genitori giapponesi di Mega Man hanno pensato che per far sì che l'atteso seguito arrivasse in una finestra temporale ravvicinata su tutte le piattaforme selezionate (Xbox 360, PlayStation 3 e PC), fosse più saggio appoggiarsi a un team occidentale? Sì, ci può anche stare. Ma proprio Blue Castle Games? Proprio un gruppo formatosi nel 2005 che ha all'attivo una simulazione di baseball e un gioco manageriale dedicato allo stesso sport? Se non è pazzia questa...

A questo punto vi aspettereste il classico risvolto prevedibile: "eh no, abbiamo giocato a Dead Rising 2 e Capcom come sempre ha fatto la scelta giusta! Che storia ragazzi!". Invece no. A Dead Rising 2 non abbiamo potuto giocare, perché la presentazione al Captivate si è risolta in una dimostrazione che ha coinvolto solo le mani di Dan Brady, CEO della succitata etichetta canadese. E non ci ha neanche convinto troppo. Il problema è che Capcom e Blue Castle Games si sono preoccupati di dire il meno possibile, parlando quasi unicamente del motore grafico (realizzato ex novo proprio dai ragazzi del castello blu) e poco altro. Prima di addentrarci ulteriormente nella faccenda sarà utile buttar lì un bel paragrafo pensato unicamente per chi non sa neanche cosa diavolo sia Dead Rising. Se, quindi, avete confidenza con gli zombie di Inafune, saltatelo a più pari.

CAPCOM HA AFFIDATO LO SVILUPPO DEL GIOCO AL TEAM CANADESE BLUE CASTLE GAMES

Dead Rising arriva nel 2006 su Xbox 360 ed è subito amore a prova di morso da non-morto. E' un gioco d'azione grosso, spettacolare, ironico e dinamico: protagonista è Frank West, fotografo rimasto infilato in

CHUCK PUÒ USARE UN BEL BASTONE CON DUE MOTOSEGHE LEGATE ALLE ESTREMITÀ

un gigantesco mall a Willamette, ipotetica città statunitense presa d'assalto dagli zombie. Nel tentativo di salvarsi la pelle, Frank ha la possibilità di girovagare per il centro commerciale utilizzando una marea di armi più o meno convenzionali (mazze da golf, palloni da calcio, registratori di cassa, spade di gomma...). Il tutto mentre prova a portare in un luogo sicuro i pochissimi avventori rimasti vivi e non zombificati.
Bene, Dead Rising 2 riprende naturalmente la meccanica di gioco principale del suo predecessore. Scomparso Frank West, il nuovo eroe improvvisato è Beckham, evidentemente poco soddisfatto della promessa di contratto che lo legherà al Milan dal gennaio 2010. No beh, può anche essere che all'anagrafe si chiami Chuck Green e di professione guidi moto da cross, ma la faccia è proprio quella. Cambia anche l'ambientazione, che si sposta da un centro commerciale a una versione customizzata di Las Vegas, per l'occasione nomata Fortune City. Che la meccanica di gioco sia basilarmente la stessa viene confermato dal trailer e dalla dimostrazione di Dan Brady, entrambi generosi di esemplificazioni delle capacità da killer di Chuck. Che viene ritratto intento ad ammazzare gente già (tecnicamente e teoricamente) morta con una roulette, una mazza da baseball (eccolo che torna), una chitarra elettrica, qualche bel calcio e pugno o la solita motosega elettrica. Anzi no, non è proprio la solita motosega elettrica... nel trailer Chuck viene definito "handyman" ("tuttofare", uno che di fai-da-te ne sa) prima di mostrare il nostro con un bastone e due motoseghe legate alle estremità. Durante la successiva presentazione di Capcom e l'intervista a Inafune, nessuno parlerà o ammetterà che il protagonista di Dead Rising 2 abbia le capacità per improvvisare nuove armi unendone due o ricavandole da oggetti altrimenti meno pericolosi, ma se proprio fossimo costretti a puntarci qualcosa, diremmo che sarà così. Così come, sempre se costretti con una pistola alla tempia, scommetteremmo sulla presenza della figlioletta di Mr. Green e magari sulla necessità di proteggerla dall'attacco degli zombie. Zombie che, oltretutto, sono cresciuti decisamente in quanto a numero. Se nel primo Dead Rising erano 1000, con un massimo di 500 esemplari contemporaneamente su schermo, questa volta il numero sale a un fantascientifico 7000. Il Signor Brady schiaccia un po' di volte uno dei pulsanti del gamepad e raggiunge il numero di cui sopra. Certo, non è che ci siamo messi a contarli, quindi magari sono 6700 o magari anche la metà, ma comunque così ci viene venduta e così ve la riportiamo. Il problema è che, all'aumentare degli zombie su schermo, diminuisce sensibilmente la fluidità dell'azione. Insomma, il frame rate viene morso violentemente dai putrefattoni Capcom. Il che non è mai un bel vedere.
Nel frattempo Blue Castle Games si preoccupa di mostrarci la rinnovata importanza ricoperta dalle armi da fuoco, ora da gestire attraverso un mirino in terza persona e con molta più potenza di fuoco messa a disposizione del protagonista. Così come fa la sua porca figura la katana con cui Chuck inizia a tagliare braccia e gambe o a dividere in due (in senso orizzontale o verticale) i poveri nemici. Tutta roba nuova rispetto al primo episodio. Altrettanto nuova la possibilità di montare il bastone con doppia motosega sulla moto da cross di Green, per poi correre in mezzo ai 7000 zombie e trasformare il vialone illuminato di Fortune City in un vero e proprio bagno di sangue.

A CURA DI: Massimo "NKZ" Nichini (nkz@sprea.it)

SVILUPPATORE: Cryptic Studios - **PUBLISHER:** Atari
DISTRIBUTORE: Atari - **USCITA:** Imminente - **SITO:** www.championsonline.com

Champions Online

Calzamaglie lavate? Mantelli stirati? Stivali e guanti inamidati? Ottimo, perché è ora di rituffarsi tra supereroi e supercattivi con un nuovo MMO di casa Cryptic. Per parlare di questo abbiamo incontrato un personaggio che sembra anche lui uscito da un fumetto: Bill Roper!

L'UTENTE POTRÀ MODIFICARE DAVVERO TUTTO DEL PROPRIO PERSONAGGIO, COMPRESO IL PUNTO DI GENERAZIONE DEI POTERI, IL LORO COLORE E L'EFFETTO CHE QUESTI PRODURRANNO VISIVAMENTE

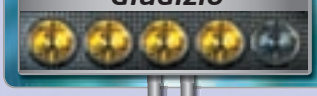
Commento

Pensato inizialmente come seguito di CoH, Champions Online sembra allontanarsi dal primo titolo di casa Cryptic grazie a novità interessanti come la nemesi, la modificabilità del personaggio e soprattutto il set di regole, basato sul gioco da tavolo Champions. L'intervista a Bill Roper ci ha confermato che le idee in ballo sono parecchie e che la volontà di offrire fin dal Day One un'esperienza completa e ricca sotto tutti i punti di vista è più che mai forte. Rimangono alcuni dubbi sulla profondità per il mercato degli hardcore gamer.

\+ Massima configurabilità di eroe e nemesi
Tanti scenari, tante opportunità di gioco

\- Forse non proprio indicato ai Pro del MMO
Tutta da verificare l'IA del gioco

Giudizio



Che Cryptic abbia un vero e proprio debole per i supereroi è un dato assodato. In principio fu City of Heroes, MMO pieno di scazzottate e supercostumi. Poi venne la diatriba giudiziaria con Marvel, inviperita perché CoH permetteva di ricostruire troppo facilmente personaggi come Wolverine e La Cosa. Dopo mesi di udienze, la svolta: Marvel e Cryptic si accordano per lanciare insieme Marvel Universe Online. Già, allora che c'entra il titolo di cui stiamo per parlare? Ci arriviamo in un attimo. Dopo mesi di lavoro, Marvel si ritira dall'affare, lasciando Cryptic con un prototipo di engine e poco più. Invece di abbandonare il progetto, arriva un'idea: andare a ripescare Champions, gioco da tavolo di supereroi misconosciuto qui in Europa ma piuttosto seguito negli anni novanta dai giovani americani. Qualche adattamento alle regole di base, qualche altro semestre di sviluppo ed eccoci finalmente a oggi, con un prodotto pronto a entrare in fase beta. Per parlare di Champions Online, Cryptic ci ha presentato il suo uomo immagine più celebre: arrivato solo lo scorso inverno a bordo della corazzata CO, Bill Roper, il celebre ex sviluppatore di Blizzard e del defunto Hellgate London, si dice estasiato della collaborazione. È, infatti, tra gli appassionati di lungo corso di "Champions versione da tavolo" e dice di aver fatto il possibile per offrire la sua esperienza per il nuovo prodotto...

NEMICI PER SEMPRE

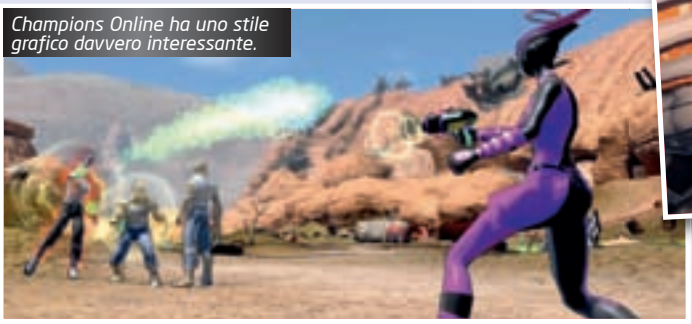
Champions Online si presenta piuttosto simile al suo predecessore City of

Superpoteri, ali, raggi energetici o lame di fuoco: il mondo dei Comics in versione MMO!

Chi ha detto che un supereroe non può imbracciare un fucile e sparare?

VEDERE I FUMETTI ANIMATI

Champions Online, graficamente, propone un engine di nuova fattura, lo stesso che animerà, con le dovute differenze, anche il prossimo progetto di Cryptic, l'atteso e fantascientifico Star Trek Online. In questo caso, però, al realismo gli sviluppatori hanno preferito un effetto da Comic Book, ottenuto attraverso l'uso di Cel Shading massiccio ed effetti grafici mescolati assieme. Il termine con cui in Cryptic si riferiscono a questo modello di visualizzazione è Comic Shading, proprio per sottolinearne l'aspetto fumettoso.


Champions Online ha uno stile grafico davvero interessante.

Uno scontro tra le soffici nevi di chissà quale catena montuosa...

Heroes, almeno in alcuni punti di forza. Come CoH, anche CO punta, per esempio, sulla personalizzazione del proprio personaggio per offrire ai giocatori la massima libertà creativa. "Potersi costruire in ogni dettaglio il supereroe è una delle priorità per un gioco basato sui supereroi", ha detto Bill durante l'intervista-presentazione "ma il team di CO non si è fermato a questo: l'utente potrà modificare davvero tutto del proprio alter ego, compreso il punto di generazione dei poteri (braccia, occhi, petto o chissà che altre parti ndNKZ), il loro colore e l'effetto che questi producono visivamente". Ok, sommare all'immensa disponibilità di varianti grafiche già viste in CoH questi dettagli lascia ben sperare, ma aspettate di sentire cos'altro ha aggiunto il producer: "Una delle caratteristiche più importanti di CO sarà la nemesi, il nemico per antonomasia del nostro eroe. Anch'egli sarà editabile dall'utente in ogni dettaglio, persino nella forma e nel tipo di minion con cui cercherà di metterci alle strette". Interessante, ma la cosa che effetto avrà sul gameplay? Dopotutto siamo in un MMO... "I giocatori potranno seguire la quest della nemesi a tappe ben scandite dai livelli, ma nessun utente proverà la stessa serie di eventi: bivi e generazioni casuali faranno in modo che a ogni PG corrisponda una nemesi unica sia per storia sia per situazioni. Inoltre, i giocatori potranno farsi aiutare da altri eroi per completare le missioni contro la nemesi, riproducendo quella situazione tipica dei fumetti in cui Destino minaccia il mondo e i Fantastici Quattro chiedono aiuto a Capitan America e Iron Man".

MONDI DIVERSI

Ok, la nemesi discosta CO dal precedente prodotto Cryptic. Ci sarà sicuramente di più, vero? "Certo, CO si basa su una meccanica di gioco completamente nuova, che consente di mescolare poteri diversi presi da set complementari e di sfruttare l'endurance per generare potenti combo. Inoltre a differenza di CoH non siamo limitati a una sola città, ma potremo spaziare dagli ambienti metropolitani ai deserti, dalle foreste alle miniere, dai combattimenti nello spazio ad altri universi. Vedrete, ci sarà da divertirsi con gli scenari e gli Stronghold (le istanze di CO) che vogliamo offrire". L'idea iniziale di un CoH rivisto e corretto si è abbastanza allontanata, sentendo queste dichiarazioni. Certo, rimane il fatto che col tempo in CoH sono state aggiunte basi segrete, crafting e altre cosucce davvero sfiziose... "Per le superbasi non posso ancora dire nulla, ma perlomeno posso assicurare che, sebbene in CO i giocatori saranno solo eroi (niente cattivi giocabili, quindi) sarà previsto un PvP fin dall'esordio, basato su arene ricche di eventi e modalità di gioco. Per quanto riguarda il crafting, anch'esso sarà presente, e sarà molto legato ai gadget che ricoprono un ruolo fondamentale in CO. Gli eroi potranno costruirsi armi, difese, aiuti di ogni genere e migliorare i propri poteri: costruendosi un paio di stivali jet potranno volare, per esempio, nonostante abbiano scelto l'atletica come potere di movimento". Ecco, parlando di movimenti ci viene da chiedere a Bill se saranno previsti gli stessi di CoH, almeno nel meccanismo di base. "Si, gli spostamenti tipici degli eroi come volare, saltare e correre veloce sono presenti, ma abbiamo deciso di introdurre anche rimbalzi contro le pareti alla Uomo Ragno o piste di ghiaccio alla Uomo Ghiaccio". Detto questo Bill ci saluta, lasciandoci sempre più curiosi riguardo la reale natura di CO: diverso da CoH ma comunque in grado di scalzare quest'ultimo dalla vetta degli MMO fumettosi? Staremo a vedere presto, anzi prestissimo...

SARÀ PREVISTO UN PVP FIN DALL'ESORDIO, BASATO SU ARENE RICCHE DI EVENTI E MODALITÀ DI GIOCO

La possibilità di modificare e riempire di dettagli i propri PG permette di creare di tutto, dal colorato supereroe in calzamaglia a questi reduci di Robotech...

A CURA DI: Raffaele Sogni (raffo@sprea.it)

SVILUPPATORE: Avalanche Studios - **PUBLISHER:** Eidos - **DISTRIBUTORE:** Atari
USCITA: settembre 09 - **SITO:** www.eidosinteractive.co.uk/gss/justcause/

Just Cause 2

Quando si videogioca per una giusta causa, si videogioca sempre bene.

Diciamolo chiaramente: Just Cause era una mezza porcheria. Oddio, le idee alla base non erano malvagie, alcune missioni risultavano anche divertenti... ma, ragazzi, quanto era rotto. Spesso si rimaneva incastrati in qualche parte del fondale e non c'era verso di uscirne; i nemici erano del tutto insoddisfacenti, l'area di gioco, benché nel complesso gradevole, spesso risultava "vuota" di obiettivi e quindi terribilmente noiosa da attraversare, e infine la trama faceva acqua da tutte le parti.
Sta di fatto che Rico Rodriguez è tornato di gran carriera, questa volta non per rovesciare il governo dell'isola di San Esperanto, ma per recuperare i dindi del nostro caro amico Tom Sheldon, fuggito con la cassa (si parla di due milioni di dollari, cifra che secondo me poteva essere moltiplicata per 100 per fornire un motivo sufficiente allo sbattimento che ci attende) e rifugiatosi in un paradiso tropicale.
Al momento non è dato sapere quante saranno le fazioni da farsi amiche per ottenere benefici di variegata natura... ma l'idea era buona ed è stata giustamente riproposta in questo seguito.

1000 KM PER ME, POSSON BASTARE

Il nostro amato Rico Rodriguez avrà di che esplorare in Just Cause 2: il gioco è ambientato nel Sud Est asiatico e in particolare nel florido comprensorio delle isole di Panau, un'area di circa 1000 Km quadrati (che a dire il vero risultano essere un pelo meno di quelli presenti nel primo episodio, stimati in 1100)! Ragazzi è un territorio davvero vastissimo: tanto per farvi capire di che stiamo parlando, si tratta di un'area grossomodo vasta come un terzo della Valle d'Aosta!

Se c'è un elemento che davvero non mancherà mai sono le spettacolari esplosioni.

L'AVALANCHE 2.0 PROMETTE DI REGALARE UN IMPATTO GRAFICO NETTAMENTE MIGLIORE RISPETTO A QUANTO VISTO NEL PRIMO EPISODIO

Restare appesi a un elicottero a 5000 metri d'altezza è una bazzecola per Rico Rodriguez.

Una location tanto estesa non poteva certo essere caratterizzata da una sola ambientazione, o meglio, poteva ma non è questo il caso. In Just Cause 2, infatti, ci capiterà di operare in zone lussureggianti, ma anche desertiche, innevate e urbane... insomma a 'ste benedette isole non manca proprio niente, nemmeno l'alternanza tra il giorno e la notte.
Il fatto che l'area di gioco sia particolarmente vasta ha permesso ai programmatori di inserire due cose piuttosto importanti: l'utilizzo di una moltitudine di veicoli e la presenza di una vagonata di missioni, divise in principali e secondarie (si parla di oltre 300 quest da portare a termine, mica bruscolini). Ogni zona che visiteremo potrà essere considerata un vero e proprio "quest hub":

Commento

Just Cause 2 promette piuttosto bene: le dimensioni dell'area in cui andremo ad agire sono davvero ragguardevoli, e il tutto sarà condito con centinaia di missioni e da una grafica di buona qualità. Restano alcune perplessità legate al gameplay e all'AI dei nemici, che ci fanno propendere comunque per un cauto ottimismo in attesa di poter toccare un codice più avanzato di quello che abbiamo giocato in sede di presentazione.

\+ Ottime le premesse
Molto vasto
Caciarone al punto giusto

− Raccoglie un'eredità mediocre

Giudizio

Il nostro fido paracadute, associato al rampino, diventerà uno strumento molto versatile per gli spostamenti.

Cosa non si fa per non pagare la benzina...

in pratica, si comincia generando punti caos, che vengono attribuiti distruggendo e devastando quanto si trova in giro, e poi si viene contattati da tizi che ci affidano compiti. Per quanto concerne il primo punto, Rico Rodriguez non solo potrà scorazzare allegramente a bordo di ogni tipo di veicolo concepito per muoversi su strada e mare, ma anche sorvolare l'arcipelago senza alcuna limitazione d'altezza. Sì, Just Cause 2 sarà un titolo particolarmente verticale.

Eccoci in azione col nostro allegro rampino.

UN AMICO DI NOME RAMPINO

Rico è il nome che si dà a un gelato confezionato, ma a parte questo è un tipo davvero tosto e determinato. Rico "dieci morsi dieci" non ha paura di niente, e questo perché non si fa mai male: cadere da un'auto in corsa, gettarsi da una aereo e aprire il paracadute a 25 cm dal suolo per lui non sono fonte di disturbo fisico, non gli viene manco un po' di irritazione alla pelle. Che dire poi del fido rampino in dotazione? In Just Cause 2 questo strumento assumerà un'importanza vitale: grazie a esso infatti non solo si potranno compiere le "normali" cose che Rico compieva nel primo capitolo (grazie tante, se avessi i legamenti in titanio sarei capace pure io di agganciarmi ai furgoni in corsa... o forse no, mah), ma sarà possibile utilizzarlo nei metodi più disparati e insoliti, limitati solamente dalla nostra fantasia. Appare evidente quindi che assegnare a un dispositivo un ruolo tanto eclettico introduce una notevole varietà a tutto il gioco, e in particolare al modo in cui si potranno completare le missioni.

L'AREA DI GIOCO OFFERTA DA JUST CAUSE 2 È GRANDE GROSSOMODO COME UN TERZO DELLA VALLE D'AOSTA

Chiaramente al nostro eroe non mancheranno armi più convenzionali: Just Cause 2 non è certo Bionic Commando e qui le sparatorie e le allegre carneficine la fanno da padrone e di sicuro non mancheranno spettacolari esplosioni scaturite da un bel colpo di bazooka piuttosto che smitragliate compiute mentre si atterra su un veicolo a bordo di un paracadute.

ACCENDIAMO I MOTORI

Il motore che muove tutta la baracca si chiama Avalanche 2.0 e promette di regalare un impatto grafico nettamente migliore rispetto al primo episodio; per quel che abbiamo potuto vedere, Panau è ben caratterizzata, mentre gli edifici e gli NPC risultano essere particolarmente ricchi di poligoni. Le perplessità legate alla natura console però rimangono, e il timore che tutto sia "frenato" dai mangiapad c'è.
In definitiva però bisogna riconoscere che il titolo di Atari pare avere le carte in regola per fare bene: tecnicamente stiamo su buoni livelli, la varietà di gioco sembra garantita e lo stesso discorso vale per la longevità. Restano tutti da verificare l'intelligenza artificiale dei nemici e la giocabilità nel senso più vasto del termine. Vedremo un po'. ■

Alla lussureggiante vegetazioni si alterneranno zone desertiche, innevate e agglomerati urbani di varie dimensioni.

Via lo sporco con Cyber Clean®

La soluzione rivoluzionaria per pulire ed eliminare i germi in profondità, dove i detergenti normali non arrivano.

CHIEDILO IN EDICOLA A SOLI 4,99 EURO

DA SAPERE!

DOMANDE E RISPOSTE

D Posso lavare il Cyber Clean o devo sostituirlo dopo averlo usato?
R Cyber Clean è riutilizzabile finché non si è saturato, basta controllare la scala di colore che c'è sulla confezione. Solo in quel momento sarà necessario sostituirlo con uno nuovo.

D Cosa succede ai germi assorbiti dal Cyber Clean?
R Cyber Clean assorbe i germi e li racchiude. Il disinfettante contenuto all'interno, poi, li neutralizza.

D Cyber Clean è amico dell'ambiente?
R Sì, Cyber Clean è composto esclusivamente da sostanze non nocive per l'ambiente ed è completamente biodegradabile.

D Se Cyber Clean cade nell'acqua ne devo comprare un altro?
R No, è sufficiente strizzarlo e sarà di nuovo pronto.

D Quali oggetti posso pulire con Cyber Clean?
R Questo gel detergente è perfetto per tastiere di PC, notebook, telefoni cellulari, fotocopiatrici e tutti gli accessori d'uso quotidiano.

CYBER Clean è una spugna-gel rivoluzionaria, utile per pulire nelle cavità e progettata per assorbire lo sporco più nascosto, eliminando contemporaneamente i germi che si annidano in questi punti critici.
Cyber Clean è la soluzione perfetta per pulire, per esempio, la tastiera del nostro PC ed eliminare i germi che potrebbero creare problemi alla nostra salute.

Come si usa?

Semplicemente premendo il Cyber Clean sulle superfici da pulire e igienizzare.
Lo sporco e i germi saranno intrappolati e risucchiati dal gel. Cyber Clean ha un effetto membrana che gli permette di non lasciare alcun residuo sulla superficie trattata.

Come usare Cyber Clean

1 La spugna prende forma

Cyber Clean è una spugna-gel che prende la forma dell'oggetto da pulire. Dopo pochi istanti ritornerà da sola nella forma originale.

2 Puliamo anche i dettagli più nascosti

È bene togliere lo sporco anche all'interno del computer. La polvere sulle ventole, per esempio, può creare problemi al nostro PC.

3 Via i germi dalla tastiera

Tra i pulsanti della tastiera si nascondono germi e sporcizia. Con Cyber Clean possiamo igienizzarla senza dover rimuovere i tasti.

4 Console e altre apparecchiature

Con questa spugna-gel possiamo pulire in modo veloce ed efficace accessori come DVD, media center, console e decoder.

5 Attenti al cellulare!

Essendo spesso a contatto con la pelle e con superfici non sempre pulitissime, il cellulare va igienizzato di frequente.

6 Stampanti e accessori per l'ufficio

Cyber Clean è utile per igienizzare tutti gli accessori che vengono usati da più persone, come stampanti e fotocopiatrici.

CPU: Single Core 2 GHz (Dual Core 3 GHz) **RAM:** 1 GB (2 GB)
SCHEDA VIDEO: Radeon X1600/GeForce 6600 (Radeon X1900/GeForce 8800)
SPAZIO SU HD: 10 GB **CONNESSIONE:** ADSL
SVILUPPATORE: Capcom **PUBLISHER:** Capcom
DISTRIBUTORE: Halifax **MULTIPLAYER:** Internet, Stesso PC
LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli **PREZZO INDICATIVO:** € 39.90

www.streetfighter.com

Street Fighter IV

GOLD AWARD Games machine

Forte dei suoi due milioni e mezzo di copie vendute su console, Street Fighter IV arriva sui PC e ci sferra un pugno del drago dritto in faccia!

Yoshinori Ono è un giapponese testardo, uno di quelli che quando si mette in testa una cosa proprio non riesci a fargli cambiare idea. Il signore in questione in passato aveva giusto ricoperto il ruolo di direttore del suono per l'ultima versione di Street Fighter III, quindi in apparenza non proprio il personaggio più "inserito" nel mondo dei picchiaduro. Ciò nonostante, la sua insistenza e le sue pressioni su Keiji Inafune (la testa pensante dietro il reparto ricerca & sviluppo di Capcom, nonché produttore di Onimusha e Dead Rising) gli hanno permesso di coronare il suo sogno: riportare in auge il beat 'em up che ha segnato un'intera generazione di videogiocatori, Street Fighter.
Ovviamente se in questi ultimi anni non avete sentito parlare di SF, se non in qualche rarissimo caso, non dovete sentirvi dei poveri caproni ignoranti, soprattutto se la vostra macchina da gioco è da sempre un PC. A onor di cronaca, la più recente comparsata risale al lontano 1997, corrispondente al porting di SF Alpha 2, anche se in realtà la versione più nota al grande pubblico rimane quella di Super SF2 Turbo a opera della Eurocom. Un gran bel lavoro fra l'altro, con tanto di tracce audio su CD-Rom.
Certo, sono passati tanti anni e purtroppo da queste parti di picchiaduro se ne sono visti sempre meno. Mentre le console godevano di Tekken, Dead or Alive, Soul Calibur e tantissimi altri titoli 3D più o meno belli, noi ci siamo dovuti accontentare delle briciole, come One Must Fall (capolavoro! ndToSo), FX Fighter e un Virtua Fighter risalente alle Guerre Puniche.
Il continuo allontanarsi del mondo PC dai giochi arcade non ha inoltre aiutato molto a convincere le software house a tornare in questi territori; infine, l'interesse generale nei picchiaduro ha subito un brusco calo negli ultimi anni, con vendite sempre più risica-

MENTRE LE CONSOLE GODEVANO DI TEKKEN, DEAD OR ALIVE, SOUL CALIBUR E TANTISSIMI ALTRI TITOLI 3D PIÙ O MENO BELLI, NOI CI SIAMO DOVUTI ACCONTENTARE DELLE BRICIOLE

Le Ultra Combo sono evidenziate da animazioni speciali assolutamente spettacolari!

L'Hyakurestu Kyaku o Lightning Kick è probabilmente il colpo base più famoso di Chun-Li.

Nel caso riusciate a spazzare via l'avversario con una combo di quelle potenti, verrete gratificati da questo esplosivo K.O.

Dall'alto in basso, gli effetti applicabili: inchiostro, acquerello, posterizzazione.

SULLO STILE GRAFICO DI SF4 SONO STATI SPESI CENTINAIA DI MIGLIAIA DI CARATTERI, ANCHE PERCHÉ DI SICURO È UNO DEI PIÙ ORIGINALI VISTI NEGLI ULTIMI ANNI.

te e uscite sempre più diradate. Potete immaginare l'azzardo di Capcom nel volersi rimettere in gioco, una scommessa che, almeno in ambito console, è stata ripagata ampiamente dagli ottimi risultati di vendite.
Ed è con questo spirito che la software house nipponica ha deciso di dedicarsi con tutto l'amore di questo mondo alla realizzazione della versione definitiva di SF4: quella PC. Troppo bello per essere vero? Credeteci, perché è proprio così!

L' HADOUKEN PIÙ BELLO DEL MONDO

Sullo stile grafico di SF4 sono stati spesi centinaia di migliaia di caratteri, anche perché di sicuro è uno dei più originali visti negli ultimi anni. Invece di appoggiarsi al solito e stravisto cel shading, i designer hanno sfruttato gli shader per ottenere una sorta di colorazione a china, come se i personaggi uscissero di prepotenza dalle tavole di un fumetto. La cosa è rafforzata ulteriormente dall'esecuzione di alcune mosse, dinamicamente accentuate da veri e propri spruzzi di inchiostro. Su PC sono inoltre presenti tre inediti effetti grafici: inchiostro, acquerello e posterizzazione, a cui abbiamo dedicato una foto di confronto proprio in queste pagine.
Sempre in ambito grafico, le diffe-

Crimson Viper è uno dei personaggi nuovi introdotti in Street Fighter IV e il suo Burning Kick è davvero micidiale.

I grafici di Capcom hanno fatto un gran lavoro per rendere al meglio i personaggi e i loro attacchi più famosi.

Titolo: Street Fighter
Anno: 1987
Un'estate di 22 anni fa giungeva nelle sale giochi di tutto il mondo un titolo che avrebbe aperto la strada al genere dei picchiaduro uno contro uno: Street Fighter. Era molto tecnico rispetto a quanto visto fino a quel momento, anche perché introduceva un set di sei mosse (deboli, medie e forti) suddivise fra calci e pugni. Indimenticabile il cabinet caratterizzato da due pulsantoni di gomma che più li pestavi e più la mossa corrispondente risultava potente. Non fu una grande idea, perché i tamarri li colpivano quasi fossero dei punchinball al luna park... Anche per questo motivo, ben presto la configurazione più diffusa divenne quella con sei tasti separati, marchio di fabbrica di tutta la serie.

Titolo: Street Fighter II
Anno: 1991 - 2003
Un gioco che non avrebbe bisogno di presentazioni, il picchiaduro più famoso di tutti i tempi, nonché uno dei più grandi successi di Capcom di sempre. Grazie all'incredibile livello tecnico degli scontri e al perfetto mix di personaggi, SF2 divenne in breve tempo un titolo di riferimento, riuscendo a conquistare milioni e milioni di giocatori in tutto il mondo. Il coin-op arrivò a vette di popolarità tali che Capcom ne produsse nel corso di 15 anni ben sei versioni, aggiungendo personaggi, stage, mosse e migliorando persino l'hardware.
Ancora oggi per molti questo è e rimane il miglior SF in assoluto e del resto è difficile trovare qualcuno che non ci abbia mai giocato... praticamente è uscito su qualsiasi piattaforma: Super Nintendo, Megadrive, Amiga, PC, Commodore 64, Spectrum, PC Engine, 3DO, PlayStation, Xbox, GameBoy, PSP e chissà quante altre... di recente è stato consacrato sui network online di PS3 e Xbox 360 attraverso Super Street Fighter II Turbo HD Remix, caratterizzato da grafica in 1080p disegnata dallo studio UDON e audio prodotto dai quei geni di OC ReMix.

Titolo: Street Fighter Alpha
Anno: 1995 - 1998
Con i suoi tre capitoli, Alpha si pone temporalmente fra la fine di SF1 e l'inizio di SF2. I personaggi hanno quindi un aspetto più giovane, amplificato dallo stile grafico molto fumettoso già visto in Darkstalkers, in realtà non molto amato dai fan duri e puri di Ryu e soci. Più complesso che in precedenza, amplifica il concetto di Super Combo e introduce counter e concatenazioni di mosse. Alpha non avrà mai il successo del suo predecessore, anche perché si troverà a competere con la nuova generazione di picchiaduro in 3D (Virtua Fighter e Tekken su tutti).

Titolo: Street Fighter EX
Anno: 1996 - 2001
Per rispondere alla calante popolarità di SF in favore dei titoli poligonali di SEGA e Namco, Capcom si buttò nella mischia con la serie EX, affidandola alla neonata Arika. Non erano degli improvvisati e i sei titoli che tirarono fuori fra coin-op e versioni PS1/PS2 si rivelarono più che discreti... il problema era che ormai la gente guardava da un'altra parte.

LA FLUIDITÀ, INOLTRE, SI MANTIENE SU VALORI MOLTO ALTI, UN PARTICOLARE FONDAMENTALE DATO CHE SF4 DEVE GIRARE NECESSARIAMENTE A 60 FOTOGRAMMI AL SECONDO.

renze rispetto alle edizioni console si notano maggiormente nella risoluzione grafica, che può spingersi fino ai limiti della vostra scheda video/monitor, e nell'antialias, in grado di arrivare fino a 8x. Capite bene che la somma di questi due fattori dona al gioco una pulizia e una definizione incredibile, di un livello impensabile su Xbox 360 o PS3. La fluidità, inoltre, si mantiene su valori molto alti, un particolare fondamentale dato che SF4 deve girare necessariamente a 60 fotogrammi al secondo. Abbiamo verificato che non occorre neppure una macchina particolarmente pompata per godersi appieno l'esperienza di gioco, anche perché esiste un menu di configurazione molto completo, perfetto per sfruttare al meglio il vostro sistema.

TATSUMAKI SENPUU KYAKU?!?

Ok, diciamoci la verità, i nomi delle mosse di Street Fighter li abbiamo appresi per assonanza. In compenso, per un sacco di anni abbiamo sentito chiamare l'Hadouken "bolla", lo Shoryuken "pugno di fuoco" e quella cosa strana che ho scritto a inizio paragrafo un ben più prosaico "calcio rotante". Tutta roba da fare con le cosiddette "mezze lune", che poi in realtà erano un quarto, visto che si trattava di fare un classico movimento del joystick basso, basso-avanti, avanti o basso, basso-indietro, indietro, seguito da pugno o calcio. Perché si iniziava sempre con Ryu, quello più facile da usare, quello più completo, per poi passare magari a Guile con

Titolo: Street Fighter III
Anno: 1997 - 1999
Il primo vero seguito di SF II gira su un hardware molto più potente noto come CPS-3 e si vede. La qualità degli sprite è eccezionale, così come i fondali, carichi di dettagli e animazioni. È considerato il titolo più tecnico e complesso della serie, soprattutto per aver introdotto il sistema di parry, una parata alla quale può immediatamente seguire un contrattacco. Roba da hardcore gamer. Il fatto che SF3 sia apparso solo sul defunto Dreamcast e giusto in seguito in una compilation per PS2 e Xbox, la dice lunga sulla sua diffusione. Dopo la terza revisione, 3rd Strike, la saga è poi finita in un cassetto per 8 lunghi anni...

Honda non è cambiato poi molto in tutto questo tempo.

Ogni personaggio ha il suo video di apertura e chiusura.

L'IDEALE PER I VERI "PRO" RIMANE L'ACQUISTO DI UN PAD O, MEGLIO ANCORA, UN JOYSTICK DI QUELLI PRODOTTI DA MAD CATZ

il suo Sonic Boom o allo snodatissimo Dhalsim, o a Chun-Li, prima autentica eroina dei beat 'em up. SF nel corso degli anni ha proposto un numero sempre maggiore di personaggi per cercare di accontentare i gusti di tutti i giocatori, migliorando e calibrando nel contempo quelli storici. Di pari passo è aumentata la complessità delle mosse speciali, arrivando a vette davvero molto alte con SF3, forse fin troppo complesso con il suo sistema di parry. In SF4 il team di sviluppo ha voluto semplificare alcuni aspetti in modo da rendere l'esperienza meno frustrante e maggiormente fruibile al grande pubblico. Scomparse le parate volanti, eliminati i vari "ISM" introdotti in Alpha (roba da mal di testa...), rimangono comunque a schermo due barre ben distinte, una dell'EX e una del Revenge/Ultra. L'EX in pratica si carica mano a mano che eseguite mosse speciali e vi permette di utilizzare versioni potenziate delle stesse premendo due tasti assieme oppure di scatenare una Super Combo nel momento in cui riempite completamente i quattro segmenti dell'indicatore. Il contatore semicircolare invece si carica a seconda dell'energia residua del vostro personaggio e ha due momenti distinti: uno quando perdete il 45% delle forze e uno quando arrivate sotto il 90%. Quando lo vedete bruciare è il segnale che potete scatenare una Ultra Combo, spesso davvero devastante per il vostro avversario. Vera novità di questo capitolo sono invece i Focus Attack. Si tratta di una tipologia di colpo che può essere eseguita premendo assieme pugno e calcio medio, con conseguenze differenti a seconda di quanto viene caricata. Può servire anche come contromossa, ovvero per bloccare il colpo dell'avversario e quindi spararglì in faccia qualche bella combo di quelle cattive. Ovviamente è molto più facile a dirsi che a farsi e domare/dominare tale tecnica richiederà tempo e perizia. Ma del resto si sa, essere dei campioni non è certo una cosa alla portata di tutti...
Un suggerimento in chiusura: scordatevi di giocare con la tastiera, ma non fate nemmeno troppo affidamento sul joypad Xbox 360. La croce digitale è pessima, quella analogica poco precisa e i tasti troppo sparsi. L'ideale per i veri "pro" rimane l'acquisto di un pad o, meglio ancora, un joystick di quelli prodotti da Mad Catz proprio per SF4. La compatibilità con la versione PC è a garantita al 100% e inoltre è proprio un altro modo di giocare, fidatevi.

Mirko "TMB" Marangon
tmb@sprea.it

Yoga Flame! Il nostro indiano plurisnodato, al secolo Dhalsim, non poteva proprio mancare.

Giudizio

Street Fighter IV è davvero il sogno che diventa realtà per tutti quei giocatori che hanno speso le loro fortune nei coin-op durante gli anni '90, per non parlare di quelli che hanno spaccato joypad e joystick nelle varie edizioni casalinghe. Lo spirito è rimasto intatto, lo stile non è cambiato di una virgola e tutto sommato è un bene che sia così. Certo, si combatte sempre su un solo piano e il 3D è relegato a orpello estetico, ma un'operazione di make-up eccessiva avrebbe finito con il tradire le aspettative del pubblico, uno di quelli decisamente sensibili oltretutto. Imperdibile.

\+ Lo Street Fighter che tutti volevano
Tecnicamente impeccabile
25 personaggi

− Video poco entusiasmanti

VOTO 93

■ CPU: Single Core 2 GHz (Single Core 2,4 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: GeForce FX 5950/Radeon 9500 128 MB (GeForce 8600)
■ SPAZIO SU HD: 6.5 GB ■ CONNESSIONE: Nessuna
■ SVILUPPATORE: EA ■ PUBLISHER: EA
■ DISTRIBUTORE: EA ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 59,90

SITO: www.thesims3.com

The Sims 3

Il ritorno dei Sims significa molte cose: inedite opzioni di gioco da scoprire, nuove funzioni dell'interfaccia, ma soprattutto un lindo sandbox da arricchire in futuro con espansioni, pacchetti aggiuntivi, add-on e via discorrendo.

L'universo dei Sim e i suoi fedeli seguaci sono in assoluto uno degli ambienti più chiusi del mercato dei videogiochi, per quanto i numeri dimostrino che si parli di centinaia di milioni di persone sparse in ogni angolo del mondo. Ciononostante è un mondo esclusivo, molto più di quello dei piloti di Flight Simulator e i loro scambi di consigli su come tenere i flap in fase di discesa a Punta Raisi con vento laterale e pioggia, per dare un termine di paragone. E la situazione non è destinata a cambiare con questo terzo episodio, che rappresenta un nuovo punto di partenza ricco di novità di ogni genere ma fedele alla linea originale e non certo "contaminato" da velleità giocherecce in grado di attirare chi, fino a oggi, non ha mai apprezzato la super-iper-mega casa delle bambole che alla fine è il mondo dei Sim. Detto questo, apriamo le danze e solleviamo il sipario sul terzo capitolo della serie nata da Will Wright e dalla sua Maxis: andiamo a scoprire cioè le fondamenta che da qui ai prossimi anni faranno da base per lo sviluppo di personaggi, storie, case e tutto quanto ci si può aspettare da una vita virtuale mai così ricca e complessa.

IL RITRATTO DI DORIAN SIM

Il primo approccio a una qualsiasi partita di The Sims, a meno che non apparteniate alla schiera di quelli che prediligono giocare con le solite famiglie preimpostate Bianchetti e Rossi, vi vedrà protagonisti nella creazione di uno o più elementi del proprio nucleo famigliare. In pratica, con l'editor dei Sim, in questo terzo capitolo riveduto e corretto per l'occasione. Delle novità introdotte abbiamo già parlato nelle anteprime dei mesi passati, ma vediamo di riassumerle velocemente per i più distratti o i meno affezionati. Come in passato, l'editor permette di gestire ogni elemento della corporatura, del viso e dell'aspetto dei Sim, andando a giocare in maniera più o meno dettagliata con elementi come la posizione della mascella, l'attaccatura delle orecchie, il tipo di sopracciglia, la forma della bocca e altre centinaia di variabili. Le vere novità, in realtà, riguardano due elementi ben specifici dell'editor: la possibilità di variare il colore dei capelli del Sim andando a selezionare "tinte" differenti per fusto, punte e riflessi, permettendo così pettinature molto più particolareggiate, e l'editor di tessuti per i vestiti. Questo strumento, simile in tutto e per tutto a quanto vedremo più avanti è possibile utilizzare per le superfici di mobili e arredamento, è un vero e proprio tool per le texture: consente, in pratica, di prendere un modello di giacca, di maglietta, di pantalone e persino di scarpa, e selezionare per ogni parte un colore e un rivestimento a scelta tra i materiali presenti nel gioco. In questo modo è possibile creare milioni di varianti dello stesso modello con pochi e semplici click, liberando l'utente dall'annoso problema di appoggiarsi a programmi esterni per ottenere

SE L'INTENZIONE DEGLI SVILUPPATORI ERA QUELLA DI RENDERE THE SIMS 3 PIÙ VICINO AI DESIDERI DEGLI APPASSIONATI, POSSIAMO DIRE CHE L'OBIETTIVO È STATO AMPIAMENTE RAGGIUNTO

Ecco a voi la nuova città dei Sims, Sunset Valley.

L'editor dei Sim è stato arricchito di molte variabili, aggiornato alla nuova veste grafica e reso ancora più divertente da usare.

Le case possono essere costruite per adattarsi ad un ambiente rurale, per i sobborghi cittadini o per l'ambiente marittimo della costa.

La nuova città in un unico blocco permette ai Sim di visitare le case di amici e parenti.

lo stesso effetto finale. Ciliegina sulla torta, nell'editor è ovviamente possibile fornire ai propri Sim un carattere e una personalità. In questa sezione notiamo i primi, radicali cambiamenti al meccanismo di "vita" dei Sim: scomparsi i punti e le caratteristiche (ordinato, allegro, socievole), il nuovo sistema di gestione umorale poggia su cinque diversi tratti, selezionabili tra decine di varianti differenti. A definire un Sim, ora, sarà l'interazione di qualità o difetti come l'essere creativo e artistico, amare l'aria aperta o la famiglia, avere il terrore di spogliarsi o essere cleptomane e tecnofobo. Oltre a questi cinque tratti (selezionabili a piacere), il Sim avrà un proprio genere musicale, un colore e un piatto preferito, giusto per complicare ancora più le relazioni con gli altri.

VITA IN COLLINA, AL MARE O A DOWNTOWN?

Posto che si sia creato il nucleo famigliare attraverso l'editor, è ora di trovare una casa per iniziare a vivere nella nuova città di The Sims 3, Sunset Valley. Questa, in realtà, sembra essere più uno scenario che una vera e propria protagonista del gioco: tutto lascia intendere che in future espansioni potremo visitare nuove città completamente differenti. Sunset Valley presenta comunque una buona base di partenza, e offre ambienti di vita molto differenti: baite nell'entroterra, case sul lungomare, villette a schiera suburbane e via di questo passo. Scegliendo un appezzamento libero o una casa precostruita (interessante l'opzione di iniziare con una casa già fornita del mobilio base a un costo maggiorato) si è finalmente liberi di esplorare il nuovo "mondo" di The Sims 3. Ed è un cambiamento epocale: l'intera città è già subito disponibile al giocatore in tutte le sue ci sono più sezioni di caricamento per visitare negozi o parchi, non ci sono più Sim che compaiono di fronte a casa per scomparire appena dopo il marciapiede dell'isolato. Tutto è vivo e interagisce in qualsiasi momento con ogni elemento della città. In questo modo, se il padre deve andare al lavoro, la madre a fare la spesa e un figlio vuole restare a casa a giocare al computer, possiamo seguire ognuno dei tre elementi della famiglia passando in rapida successione ogni comportamento e attività. Questo rendere l'intera città un unico blocco simulato permette ai giocatori di avere a che fare con vicini di casa, colleghi e amici che vivono realmente, al pari dei nostri protetti, ogni istante della loro esistenza, muovendosi da casa ai luoghi di incontro e viceversa. Possiamo persino visitare le dimore altrui, e magari anche fermarci a dormire dalla ragazza. Una novità non di poco conto, che porta The Sims 3 ad essere, finalmente, un vero simulatore di esistenza più che uno spartano "Sim casa e qualche altro posticino".

OLTRE AI TRATTI CARATTERISTICI, LA VITA SIMULATA DEI SIM È CAMBIATA PARECCHIO ANCHE SOTTO ALTRI ASPETTI

Il nuovo tool per la colorazione degli oggetti.

I bimbi Sim sono sempre gli stessi: devono essere accuditi, controllati e incoraggiati a crescere.

La pesca è una delle attività che meglio si integra con la cucina: attenzione, però è necessario scegliere il posto giusto per pescare i pesci più rari!

MOTORE, CIAK, AZIONE

Il montaggio di veri e propri cortometraggi è una delle attività preferite dagli appassionati di The Sims. Questo terzo capitolo alza ulteriormente la posta, mettendo a disposizione una applet via browser molto potente grazie alla quale è possibile montare diversi spezzoni, inserire effetti di transizione, aggiungere scritte e commenti e persino selezionare una colonna musicale. Un vero e proprio mini Adobe-Premier in piena regola, che permette di pubblicare le proprie creazioni automaticamente su diverse fonti, YouTube e social network compresi.

TRA LE RICOMPENSE SONO DISPONIBILI NUOVI E POTENTISSIMI TRATTI PER LA PERSONALITÀ O ABILITÀ FUORI DAL COMUNE

CASA E VITA

A parte la città omnicomprensiva, the Sims 3 offre poche ma altrettanto interessanti novità. Come dicevamo parlando dell'editor dei Sim, è stata introdotta la possibilità di cambiare motivi e colori di ogni elemento decorativo e di arredo, permettendo quindi di dare vita a divani in tinta con le tende, tappeti che richiamano le tappezzerie e ogni altro elemento architettonico possibile con pochi passaggi. Anche la sezione di costruzione della casa è stata modificata, raggruppando ogni ambiente dell'abitazione in schermate ricche di icone per cercare subito nel gigantesco (e destinato a ingrandirsi ulteriormente con i prossimi Stuff Pack) database di oggetti di arredamento. Se l'intenzione degli sviluppatori era quella di rendere The Sims 3 più vicino ai desideri degli appassionati, da sempre vogliosi di poter aggiungere decorazioni di proprio gusto, possiamo dire che l'obiettivo è stato ampiamente raggiunto.

UN PO' DI ORDINE CI VUOLE

Oltre ai tratti caratteristici, la vita simulata dei Sim è cambiata parecchio anche sotto altri aspetti. L'interfaccia di controllo raggruppa ora diversi aspetti dell'esistenza dei Sim in maniera più logica e funzionale che in passato, relegando i bisogni, le classiche barre che indicano la necessità di mangiare, dormire, lavarsi e comunicare, a un ruolo più marginale. Attenzione però: questi bisogni sono ancora fondamentali per la felicità dei Sim, solo che la loro incidenza è stata ammorbidita, consentendo a un essere di continuare una discussione importante anche in caso di "emergenze" e impedendo così le fughe catastrofiche viste in precedenza. Le altre schede raggruppano le relazioni interpersonali (con nuove definizioni come, vecchio amico, collega di lavoro o capo, inciucio...), il lavoro (ora ricco di molte più variabili che influenzano reddito e promozioni), le abilità imparate (rimaste più o meno le stesse di sempre: logica, creatività, cucina, giardinaggio, pesca, oratoria), un inventario per gli oggetti trasportati e, infine, le ricompense ottenute con i punti vita. Questi non sono nient'altro che i già visti punti felicità delle precedenti versioni e si accumulano compiendo azioni richieste dal Sim e cogliendo l'occasione per assecondarne la personalità o semplicemente rendendolo molto felice.
Tra le ricompense, comunque, sono disponibili nuovi e potentissimi tratti per la personalità o abilità fuori dal comune.

Le feste sono ancora un'occasione di socialità importante, ma non come in passato: i Sim possono infatti socializzare anche durante le ore di lavoro con capo e colleghi...

Un orto ben curato diverte il suo possessore e gli consente di avere accesso a ortaggi e frutti di alta qualità senza spendere un patrimonio in Simoleon.

Andare in palestra permette di fare attività fisica e allo stesso tempo socializzare con altri Sim.

THE SIMS 3 APPORTA NUOVI E INTERESSANTI CAMBIAMENTI ALLA STRUTTURA BASE DEL GIOCO, RIMANENDO COMUNQUE FEDELE AL CONCEPT ORIGINALE

SENTIRSI A CASA

Come è chiaro, The Sims 3 apporta nuovi e interessanti cambiamenti alla struttura base del gioco, rimanendo comunque fedele al concept originale. Come al solito non possiamo non apprezzare la volontà di mantenere il titolo leggero dal punto di vista delle richieste hardware (nonostante il nuovo motore grafico e le nuove funzioni, rinunciando giusto a qualche dettaglio tutto si muove in maniera piuttosto fluida anche su PC datati). E, sempre come al solito, non possiamo non segnalare che anche questo terzo capitolo ha subito un'epurazione strategica dell'incredibile varietà di opzioni messe insieme dalle varie espansioni del precedente The Sims 2. Opzioni e aggiunte pronte a tornare utili quando ricominceranno a uscire nuove espansioni dedicate alla vita universitaria, alle attività imprenditoriali, alle stagioni e ai climi (questa è una mancanza che non ci saremmo immaginati di vedere in The Sims 3) e via di questo passo....

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it

UN MANAGER PER I PROPRI SIM

The Sims 3 inaugura un nuovo programma di lancio in grado di aiutare i giocatori a gestire ogni singolo aspetto dell'immenso universo di pacchetti, oggetti scaricati, famiglie trasferite da e per il Sims Exchange. Grazie a questo potente launcher sarà sempre possibile controllare cosa è stato installato e aggiunto al titolo base senza dover impazzire, come in passato, tra mille cartelle zeppe di file dai nomi incomprensibili!

Giudizio

The Sims 3 apporta interessanti variazioni al classico tema di questo singolarissimo simulatore di vita. Avere una città unica da visitare e non più decine di zone isolate aggiunge moltissimo in termini di esplorazione, consente di avere diversi Sim impegnati in attività differenti e permette di vedere realmente la vita dei personaggi governati dal PC in ogni momento della giornata e in qualsiasi luogo. Ottime le opzioni per colorare e ornare gli arredamenti, tanto attese dai maniaci delle case Sim. Gli appassionati, insomma, faranno i salti di gioia.

\+ Una città intera simulata senza interruzioni
Nuove opzioni di gioco e nuove customizzazioni

− Potevano anche mettere qualcosa di più nel titolo base...

VOTO 89

CPU: Intel 2,4 GHz o AMD equivalente (Dual Core 2,6 GHz) **RAM:** 1 GB (2GB, 3GB con Windows Vista)
SCHEDA VIDEO: ATI Serie X1000/ Nvidia 6600 GT (ATI Serie X2000/Nvidia 8800 GT)
SPAZIO SU HD: 6 GB (10 GB con Texture HD Pack) **CONNESSIONE:** Nessuna
SVILUPPATORE: Radon Labs **PUBLISHER:** DPT entertainment AG
DISTRIBUTORE: FX Interactive **MULTIPLAYER:** Assente
LOCALIZZAZIONE: Completa **PREZZO INDICATIVO:** € 19,90

Sito: http://www.drakensang.com

Drakensang: The Dark Eye

Un RPG fantasy impietoso con i neofiti, grandioso nei contenuti e incentrato senza tentennamenti sull'attenta gestione di un party. "Dalla Germania con onore", oserei dire.

È bello quando un videogame restituisce una sensazione di totale appagamento, per quanto una simile soddisfazione riguardi "solo" una nicchia di videogiocatori. Uno dopo l'altro, lo sviluppatore Radon Labs ha perseguito tutti i principali obiettivi che si era prefisso, dando vita a una vastissima esperienza RPG basata su party system e su rigorose regole di gioco. Nel caso di Drakensang: The Dark Eye, come abbiamo già abbondantemente spiegato nell'anteprima, il raffinato "rule set" deriva direttamente dal pen&paper tedesco "Das Schwarze Auge", forte di una non trascurabile comunità internazionale (in gran parte europea) e di un lungo lavoro di bilanciamento delle regole di gioco, arrivate alla quarta edizione dopo trent'anni di revisioni ed espansioni ufficiali. In più, D: TDE si è rivelato ai nostri occhi con una veste grafica molto più prestante del previsto, e questa considerazione acquista notevole valore se si tiene conto della modesta entità del budget a disposizione dello studio teutonico, davvero una frazione rispetto alle cifre stanziate per produzioni cariche di hype. Solo per questo, i Radon Labs meriterebbero un "platinum award" con danza rituale della redazione di TGM, per propiziare altri giochi dello stesso livello, e invece si dovranno accontentare dei "punti bonus" spesi per premiare il loro lavoro: Drakensang, d'altronde, si porta dietro alcuni cliché negativi del genere, mostrando al contempo debolezze tecniche non gravi, ma nemmeno trascurabili in sede di valutazione finale.

LE QUALITÀ DEI VENTI EROI IDEATI DAGLI SVILUPPATORI GARANTISCONO SOLIDE BASI PER CONFIGURARE, NEL CORSO DEL GIOCO, VARIAZIONI ANCHE MARCATE DEL VOSTRO ALTER EGO.

I PRIMI PASSI SU ETHRA

Nessuna trovata particolare è stata escogitata per presentare il personaggio principale: non sarete un bimbo in fasce, e nemmeno uno straniero senza memoria imprigionato in una segreta, ma solo

Anche prima dell'inizio della sessione di gioco potete utilizzare, attraverso l'expert mode, il complesso sistema di definizione per attributi e talenti.

Drakensang, nonostante la produzione a budget limitato, presenta una efficace gestione di shader ed effetti luce.

Le pause tattiche sono gradevoli anche sotto il profilo estetico, dando modo di ammirare la plasticità di alcune animazioni e la cura sulle ambientazioni.

LA VENDETTA DEL TUTORIAL

Una volta tanto, il materiale informativo legato a un videogame torna alla sua originaria utilità: i messaggi del tutorial sono fondamentali per entrare nelle logiche de "Uno Sguardo nel Buio", molto complesse nonostante le semplificazioni introdotte da Raben Labs, come pure è importante dare al manuale di gioco un sguardo più attento del solito. In esso sono contenute preziose informazioni per la gestione delle abilità e del party, sempre che non decidiate di approfondire questi aspetti direttamente sul pen&paper originale: per fare questo potreste puntare sulla collector edition di Drakensang, per il momento disponibile solo in inglese, completa della quarta edizione del set di regole (solo in pdf, però) e arricchita dalla colonna sonora in CD, oltre che da gadget "fisici" (il modellino di un personaggio e la mappa di Aventuria) e digitali (oggetti speciali da sbloccare in D:TDE).

Tenere il party in perfetta efficienza è fondamentale per non perdere alcun membro durante gli scontri: privi di sensi vi serviranno a ben poco...

un avventuriero già valente in alcune peculiari caratteristiche, sempre che decidiate di avvalervi, senza modificare alcunché, dei numerosi "archetipi" messi a disposizione del giocatore. Prima dell'ingresso nel mondo di gioco, infatti, viene data la possibilità di fruire di un "expert mode", per servirsi immediatamente dell'elaborato sistema di definizione dei personaggi de "Uno Sguardo Nel Buio", così da editare le caratteristiche (non estetiche) del personaggio. Ciò consente di impostare con precisione la vostra personale inclinazione ruolistica: per esempio, nel caso del mio mago guerriero, ho cercato di portare all'estremo la capacità di affrontare una mischia senza grossi grattacapi (anche se l'uso di armature inficerà, come di routine, il ricorso ad arti magiche), ma sono naturalmente possibili modifiche per ogni tipo di combattente, intervenendo su decine di parametri tra attributi principali, valori base e potenza dei talenti disponibili.
Tuttavia, va detto che le qualità dei venti eroi ideati dagli sviluppatori, appartenenti a 3 fra le razze del mondo di Etrha (gli uomini si dividono, però, in 4 etnie, a differenza di elfi e nani), garantiscono comunque solide basi per configurare, nel corso del gioco, variazioni anche marcate del vostro alter ego. In Drakensang,

LA PORTATA DELLE SFIDE RENDE DI FATTO IMPRESCINDIBILE IL RICORSO A COMPAGNI BEN ADDESTRATI, SUI QUALI AVRETE UN CONTROLLO PARAGONABILE A QUELLO SULL'AVATAR PRINCIPALE.

infatti, anche un debole ma scaltro ladro è in grado di sopravvivere agli assalti delle creature più forti, sempre che si sia costruito un party potente e ben bilanciato. Prima di arrivare a questo fondamentale nodo nel gameplay, però, spendiamo ancora qualche parola sull'ambientazione e sull'incipit della trama: la storia prende il via ad Avestrue, un borgo rurale sulle rive del "Grande Fiume" di Aventuria (uno dei tre continenti di Etrha), dove siete raggiunti da una lettera in cui un amico, tale Ardo, vi chiede di raggiungerlo a Ferdok, la capitale della regione, per aiutarlo a risolvere una catena di fatti violenti e misteriosi: prima, però, come da tradizione, dovrete svolgere una serie di quest "propedeutiche" alle dinamiche di gioco, procedendo in dungeon non troppo pericolosi e facendo la conoscenza dei primi compagni d'avventura. Muovendovi verso la capitale della regione, invece, troverete le sue strade sporche del sangue di varie personalità, fra cui lo stesso, sventurato Ardo: investigare sugli omicidi sarà il vostro primo incarico "di peso", anche perché tutta la cittadinanza aspetta con ansia le celebrazioni legate alla chiesa di Helsinde e alla cosiddetta "Dragonquest" (leggendario confronto con la bestia fantasy per eccellenza), rinviate per le violenze consumate nei vicoli e sul molo del porto.
Questa prima parte dell'esperienza, peraltro, è senza dubbio la più noiosa dell'intero gioco, costretti come sarete a lunghe camminate tra una sezione e l'altra (con relativi caricamenti) per svolgere incarichi da generico rpg medievaleggiante, per lo più con quest "discorsive" (le opzioni di dialogo si ampliano con gli appropriati talenti). Se però si ha la pazienza di svolgere pedissequamente i compiti assegnati, corrispondenti a qualche ora di gameplay, le cose si fanno decisamente più interessanti una volta assunto il ruolo di "Decimo Eroe della Dragonquest": qui iniziano le scorribande nelle località intorno a Ferdok, con una notevole varietà di ambientazioni e quest dalla struttura decisamente più organica e snella. In queste fasi avanzate, gli sviluppatori sono riu-

A volte le quest posso essere risolte in diversi modi.

PARTY IN VILLA

Anche se il team "guerriero" di Drakensang può contare fino a quattro elementi, compreso il vostro personaggio, potrete ospitarne molti di più all'interno della casa che vi sarà "regalata" nelle fasi iniziali del gioco, come possedimento del vostro defunto amico Ardo. In questa sede potranno alloggiare molti fra i personaggi "positivi" incontrati nelle quest, sempre che non abbiate rifiutato loro la vostra ospitalità, peraltro senza alcun scopo pratico: una volta nella villa questi NPC se ne staranno al caldo del camino o a contemplare i fiori nel cortile, accumulando punti esperienza al pari degli uomini in azione. D'altronde, Drakensang offre parecchie feature espressamente pensate per la crescita del party: al di là delle opzioni implementate per i combattimenti, per esempio, esistono quest secondarie predisposte per potenziare i comprimari in termini di esperienza e di equipaggiamento dedicato.

Talvolta la scarsa IA degli eroi al seguito fa si che arrivino in ritardo sulla scena di uno scontro. Qui ho almeno il supporto dell'amazzone, a una trentina di metri.

Quando non sono state attivate azioni speciali durante una pausa, gli scontri vanno avanti automaticamente con generici attacchi e parate.

L'icona accanto all'immagine delle due eroine mostra una contaminazione da "puzza nauseabonda".

UN PO' CI DISPIACE CHE IL LAVORO DEI RABON LABS CEDA TROPPO, IN ALCUNE ZONE DI PASSAGGIO, ALL'INCEDERE DI RIPETITIVE ONDATE DI NEMICI, QUASI SI TRATTASSE DI UN SEMPLICE HACK&SLASH.

sciti ad accostare con successo gli innumerevoli dettagli "testuali" del mondo di The Dark Eye all'attenta ricostruzione degli scenari descritti nell'opera originale, dalle paludi maledette fino alle lande devastate dalla potenza dei Draghi. Proprio i mitici animali sono al centro delle vicende di gioco, quasi a sottolineare la natura marcatamente classica dell'universo di The Dark Eye, rilevabile anche nel resto del bestiario che anima campagne, sistemi fognari e umide caverne. Dai Goblin agli Orchi, passando per ragni e scarafaggi giganti, sembra di assistere a un elenco delle creature fantasy, con uno sforzo creativo apparentemente limitato: anche in sede di design, però, la qualità generale di Drakensang è sufficientemente elevata da tramutare situazioni già viste in avvincenti "rimpatriate" a contatto con le atmosfere, i personaggi e i luoghi che hanno fatto grande il genere a tutti i livelli, produzione videoludica compresa.

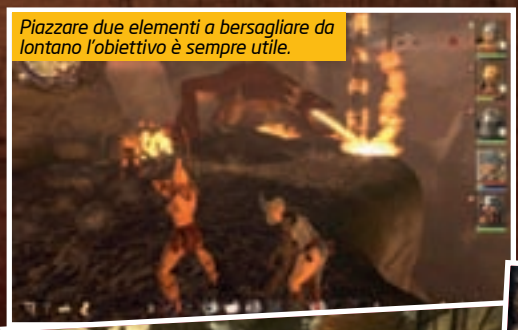
IL GRUPPO RIESCE DOVE IL SINGOLO FALLISCE

Fin da subito, in D:TDE è necessario servirsi dell'impostazione fortemente "party-based" voluta dai Rabon Labs, attraverso il "reclutamento" di alcuni fra i personaggi "scartati" in sede di scelta iniziale, pronti a offrirvi i loro sostegno per la causa: al di là del fatto che è semplicemente stupido non approfittare del loro aiuto, per i motivi che vi spieghiamo in un box, anche la portata delle sfide proposte tra una quest e l'altra rende di fatto imprescindibile il ricorso a compagni ben addestrati, sui quali avrete un controllo paragonabile a quello sull'avatar principale. La differenza tra l'eroe da voi interpretato e i comprimari, infatti, è ridotta alle decisioni in merito alla composizione del team e all'assunzione delle glorie legate alle varie imprese, che porteranno nelle vostre mani oggetti "unici" (le virgolette sono d'obbligo, perché anche qui l'originalità è un po' latente...) comunque utilizzabili dagli altri membri del party. Tutti i personaggi riceveranno esperienza e cresceranno con voi livello dopo livello (quelli incontrati in fasi più avanzate ne avranno uno già adeguatamente configurato): sarà dunque importantissimo tornare con una certa frequenza alle tabelle di gestione di attributi e talenti - che potranno essere acquistati da appositi maestri - usando con intelligenza i "Punti Avventura" a vostra disposizione, senza dimenticare di comprare (o creare, con l'apposita abilità) equipaggiamento ed armi per l'intero team. Ciò permette, come ricordavo nel paragrafo precedente, di costruire un party capace di coprirvi in battaglia in caso abbiate scelto un eroe portato alla diplomazia e alle skill più ragionate, oppure al contrario di specializzare un elemento del gruppo con magie e abilità "di rimessa". Anche i combattimenti di Dreakensang, naturalmente, sfruttano il ben bilanciato set di regole di Das Schwarze Auge, con la possibilità di fermare il tempo e studiare con attenzione la disposizione tattica del party, predisponendo le azioni speciali d'attacco e di difesa, oppure passando di mano in mano, quando necessario, gli oggetti dell'inventario (a parte, naturalmente, le armature indossate). Al di là del ricorso più o meno frequente alle pause tattiche, gli scontri si basano su una scansione di turni con parate e colpi a segno "in automatico", rappresentati da animazioni non perfette ma sicuramente funzionali. In questo contesto, i cultori degli RPG di Bioware si troveranno davanti a un sistema molto familiare, che fa della strategia e dell'oculato uso delle forze in campo il suo nodo centrale, attraverso la gestione delle risorse di vitalità, resistenza e energia astrale (il mana di The Dark Eye) a disposizione di ogni personaggio. Un po' ci dispiace, vista la riuscita implementazione di questi aspetti, che il lavoro dei Raden Labs ceda troppo, in alcune zone di passaggio, all'incedere di ripetitive ondate di nemici, quasi si trattasse di un semplice hack&slash: una tale

Gli oggetti magici ricevuti in premio dal vostro avatar possono essere usati da tutti i membri del team, andando a rafforzare attributi e valori base.

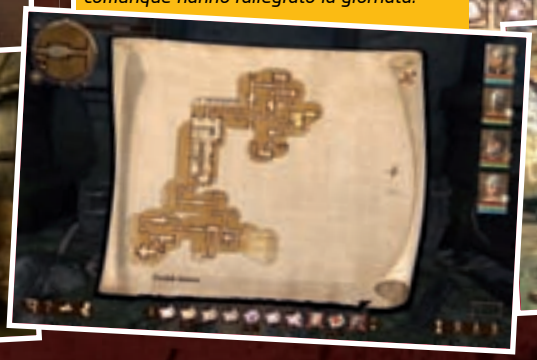
PEN&PAPER ALTERNATIVI

Visto che Drakensang si basa su un'opera "ludico-cartacea" meno conosciuta dai videogiocatori rispetto a D&D (anche se va ricordata l'ottima "Northland Trilogy" degli anni '90, nello stile di "The Eye of the Beholder"), mi sembra la sede adatta per ricordare che, al di là delle affinità che legano questi classici mondi fantasy, i giochi di ruolo in forma di libro hanno saputo evolvere verso contenuti e schemi di gioco anche più originali. Esempio ne sono due recenti uscite come "La mia vita con il Padrone" e "Non cedere al sonno", ottimamente accolti dagli appassionati e dalle giurie dei premi dedicati al settore. In particolare, "My Life with Master" ha ricevuto una valanga di riconoscimenti: il giocatore si trova in una situazione rovesciata rispetto al "nostro" Overlord di Codemaster, dal momento che deve riscattarsi dagli ordini di un perfido padrone, dimostrando la propria umanità. In dinamiche da fantascienza post-moderna si spinge invece "Don't Rest Your Head", dove un gruppo di "Risvegliati" lotta a suon di poteri sovrannaturali per evitare gli incubi portati dal sonno, in una città dove il sole non sorge mai.



Piazzare due elementi a bersagliare da lontano l'obiettivo è sempre utile.

Questo scatto, forse un po' irriverente, mostra l'attenzione dei grafici di Raben Labs anche sui dettagli "meno rilevanti". A me comunque hanno rallegrato la giornata.



I PREGI GRAFICI SONO BEN VISIBILI DURANTE LE PAUSE TATTICHE, QUANDO È POSSIBILE RUOTARE LA CAMERA IN MEZZO A FIAMME, SCARICHE ELETTRICHE E PUGNALI VOLANTI

disposizione degli avversari, chiaramente, è studiata per far acquisire al giocatore l'esperienza necessaria per "livellare" e affrontare le sfide più difficili, ma rappresenta pur sempre un elemento di noia all'interno di un'esperienza di gioco peraltro sufficientemente varia. I punti morti del gameplay, d'altronde, vanno inseriti nel contesto della titanica valenza "quantitativa" di Drakensang, che vi porterà a calcare le scene per una quarantina di ore o anche molto di più, se vi perderete nel mare placido delle quest secondarie. I cinque quartieri di Ferdok, in particolare, sono floridi di "lavoretti" dalla diversa complessità, che spaziano da semplici sotto-giochi alla perlustrazione attenta di dungeon, alla ricerca di oggetti perduti, passando per sezioni dalle caratteristiche investigative o d'azione. Va anche detto che, rispetto agli "open world" di alcuni RPG (a opera di sviluppatori americani, come Bethesda, ma anche di altri team tedeschi, come Piranha Bites e Reality Pump), in Drakensang il mondo di gioco è rigidamente diviso da caricamenti tra una locazione e l'altra: addirittura, non è possibile tornare in uno scenario una volta risolte le sue quest (fatta eccezione per Ferdok), mentre i viaggi a lunga percorrenza sono rappresentati sulla mappa e solo in alcune occasioni vi verrà proposta una sosta per affrontare le schermaglie occorse durante il tragitto. Potrete, però, saltare a piè pari queste sezioni senza conseguenze nel prosieguo dell'avventura, cosa che ci ha lasciato perplessi sull'opportunità di inserire questa trascurabile opzione in un gioco già di per sé piuttosto vasto.

ARMONIA E RITMO, CON QUALCHE STONATURA

Alla fine, mi sono fatto "rubare" dalle questioni relative al gameplay gran parte dello spazio a disposizione: può andare bene anche così, vista l'importanza di questi elementi per il prodotto specifico, a patto di ribadire, in sede di chiusura, il "successo con riserva" dell'impianto tecnico di D:TDE. Le texture in alta definizione, la cui installazione è comunque opzionale, ben si sposano agli effetti di luce e al sistema di generazione delle ombre, andando a definire modelli di personaggi ben delineati (a parte i cittadini e i nemici più "generici") e una gamma di scenari ampi e ricchi di dettagli. In particolare, questi pregi sono ben visibili durante le pause tattiche, quando è possibile ruotare la camera in mezzo a fiamme, scariche elettriche e pugnali volanti: la visuale, comunque, è libera in ogni momento, con gli spostamenti gestiti con i tasti direzionali o con movimento punta e clicca. Purtroppo, però, va anche rilevata la scarsa qualità delle routine di IA: al di là dei nemici incastrati negli angoli, anche i compagni tendono a rimanere indietro rispetto al capofila del party, facendo sì che a volte il giocatore arrivi isolato sul luogo degli scontri, con la conseguenza di beccarsi un sacco di mazzate evitabili. Lo stesso difetto rende più evidenti alcuni problemi di compenetrazione poligonale, dal momento che, per ovviare ai limiti dell'intelligenza artificiale, i membri del gruppo persi per la strada si materializzano, magari tutti insieme, in un punto alle vostre spalle, dando vita a orge di braccia e teste davvero poco "onorevoli". Drakensang, però, merita una chiusura incentrata su una delle sue tante caratteristiche positive: ottimi, infatti, sono anche gli aspetti dinamici legati alla colonna sonora sinfonica (realizzata dallo "specialista" tedesco Dynamedion) e alla palette cromatica delle ambientazioni, con variazioni sonore e visive a sottolineare cambiamenti di atmosfera nei dungeon e negli scenari naturali.

Mario Baccigalupi
Baccigalupi@hotmail.com

Giudizio

Le qualità di Drakensang, in termini di pura sfida e impenitente classicità, sono ormai diventate merce rara e preziosa. In più, i Radon Labs hanno seguito le peculiari regole del pen&paper "Uno sguardo nel buio", con un livellamento "morbido" dei personaggi e una particolare intuitività nel calcolo delle statistiche, rendendo D:TDE un RPG "unico" anche per chi conosce a menadito le meccaniche del più noto D&D. Detto questo, il titolo mostra carenze tecniche in alcuni comparti, senza però che queste vadano a inficiare la resa del gameplay e il dettaglio grafico generale. In più, il prezzo italiano è davvero aggressivo.

\+ Rigoroso RPG con grande supporto al party. Quantità supportata dalla qualità. Prezzo davvero aggressivo

− Qualche "lacuna" tecnica.

VOTO 85

CPU: Single Core 1.8 GHz (Single Core 3 GHz) **RAM:** 512 MB (1 GB)
SCHEDA VIDEO: GeForce 6800/Radeon 9800 (Radeon x800/GeForce 7600)
SPAZIO SU HD: 200 MB **CONNESSIONE:** Nessuna
SVILUPPATORE: Gas Powered Games **PUBLISHER:** Stardock
DISTRIBUTORE: Impulse **MULTIPLAYER:** LAN, Internet
LOCALIZZAZIONE: Assente **PREZZO INDICATIVO:** € 30

www.demigodthegame.com

Demigod

Nel nuovo gioco di Chris Taylor, otto semidei se le danno di santa ragione. Sarà riuscito a riprendersi dopo lo scivolone di Space Siege?

Un "demigod" è, per definizione, un semidio: una creatura nata dall'unione carnale di un genitore umano con una divinità. Le cronache degli antichi sono piene di queste creature e basterebbe citare qualche racconto a caso della mitologia greca per incontrarne almeno un paio. In qualità di mezzi dei, i demigod dispongono di poteri eccezionali, che li mettono almeno un gradino più in alto nella scala dell'evoluzione ma, in quanto mezzi umani, mantengono qualche vulnerabilità e qualche pecca, per tanto non sono invincibili. Stando alla debolissima trama del gioco, gli dei fondatori sono scomparsi e sulla terra sono rimasti solo i loro figliastri che, secondo la ben nota "legge di MacLeod", ovvero "ne resterà uno solo", dovranno darsi battaglia fino a che soltanto a uno di essi, a vostra scelta, sia conferito lo status di "dio vero e proprio mondato di ogni debolezza".

L'ABC DEL SEMIDIO

Demigod è un gioco veramente strano. Non è uno strategico in tempo reale come quelli a cui siamo abituati, né un gioco di ruolo come i fanatici di Dungeon Siege potrebbero aspettarsi dal suo autore, e nemmeno un gioco d'azione "ignorante" come alcuni avevano preventivato guardando i filmati che circolavano su Internet. Demigod è, di fatto, un gioco dalle meccaniche inconsuete, capace di attingere sia dagli hack'n'slash alla Diablo, sia dai giochi di strategia votati all'azione, e che ha la sua ragion d'essere soltanto negli scontri online. Ma procediamo per gradi. Gli otto semidei protagonisti hanno a disposizione altrettante arene in cui combattere fra di loro, suddivisi in due squadre (dei della luce, dei dell'oscurità). Ogni arena dispone di due cittadine (citadel), o forse sarebbe meglio dire due "campi base" con alcuni edifici che fanno già capo a ciascuna squadra, solitamente un quartier generale, un negozio, uno o più varchi dimensionali e qualche miniera. Tra i due campi base, invece, trovano spazio alcune strutture ancora neutrali che possono essere conquistate, perse e riconquistate dalle due squadre, tra cui le importantissime bandiere. Queste ultime segnano il territorio e prenderne possesso significa guadagnare più oro: la moneta di scambio per acquistare oggetti magici, potenziamenti per la propria divinità oppure per la città stessa che, diventando più potente, dona maggior lustro alle divinità in essa adorate e, soprattutto, gli permette di combattere più agevolmente. Ogni arena viene conquistata in base alle "regole di ingaggio" stabilite all'inizio di ogni partita: si può vincere distruggendo il quartier generale avversario (modalità Conquest), raggiungendo per primi un certo numero di punti vittoria (Dominate), uccidendo i demigod avversari per un certo numero di volte (Slaughter) e distruggendo per primi tutte le fortezze del nemico, cercando nel contempo di proteggere le proprie (Fortress).

UN "DEMIGOD" È, PER DEFINIZIONE, UN SEMIDIO: UNA CREATURA NATA DALL'UNIONE CARNALE DI UN GENITORE UMANO CON UNA DIVINITÀ

Nei negozi è possibile comprare gadget e potenziamenti di ogni genere, ma non tutti sono disponibili immediatamente.

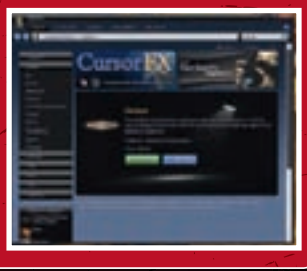
I RAS DEL QUARTIERE

I demigod non sono gli unici protagonisti delle battaglie. A dare manforte ci pensano ondate di

La regina di Thorns ammalia i giocatori con la sua mise mozzafiato, dall'alto della sua rosa-mobile a scarrafoni.

SOTTO SOTTO, C'È IMPULSE!

Demigod può essere acquistato nella scatola oppure, preferibilmente, attraverso Impulse, il neonato sistema di Digital Delivery firmato Stardock. Simile per concezione a Steam, con cui entra in diretta concorrenza, Impulse dispone di un catalogo di una quarantina di giochi, comprensivi di titoli "tripla A" e "casual game", e permette anche di scaricare alcuni classici della stessa Stardock (come Sins of a Solar Empire) nonché le celebri utility per il desktop che l'hanno resa famosa in altri ambiti, come l'ottimo WindowBlinds 6 (un tool di personalizzazione potentissimo per XP e Vista) o la comodissima toolbar ObjectDock, di cui esiste anche una versione gratuita. Impulse non è invasivo, e mette a disposizione dei suoi utenti lobby, forum, blog e altre sciccherie da "web 2.0".



Le battaglie si fanno spesso cruente, coinvolgendo i semidei in primissima persona.

soldati "fedeli alla causa" che, giungendo nell'arena attraverso i varchi dimensionali, cercano di aiutare i loro semidei preferiti anche a costo della loro stessa vita. E ne vedremo morire a frotte, inceneriti da qualche magia, schiacciati da forze più grandi di loro, spazzati via dalla furia assassina dei demigod... ma quello che conta, alla fine, è arrivare alla vittoria. I semidei, dal canto loro, non sono tutti uguali. Ce ne sono di due tipologie, assassini e generali. I primi sono delle macchine da guerra, preferiscono combattere da soli e possono essere davvero devastanti. I secondi, invece, sono meno possenti di per sé, ma possono evocare soldati sui generis (i cosiddetti minion) e avere effetti positivi su di loro, facendoli per così dire risplendere di un po' di luce divina durante le battaglie. Lo stile di gioco, dunque, cambia sensibilmente a seconda della tipologia di semidio con cui si scende in campo, risultando forse più immediato e "passionale" con gli assassini, ma ugualmente valido sul piano strategico – e foriero di soddisfazioni intellettuali – con i generali, accontentando le diverse inclinazioni dei giocatori. Ogni semidio, inoltre, fa storia a sé, visto che dispone di caratteristiche e poteri assolutamente originali e non replicabili dai suoi concorrenti. Demigod, in altre parole, può e deve essere affrontato in modi molto diversi e, possiamo starne certi, ognuno troverà agevole iniziare con un determinato semidio per poi affrontare nuovamente il gioco con tutti gli altri.

TRA I DUE CAMPI BASE TROVANO SPAZIO ALCUNI EDIFICI NEUTRALI CHE POSSONO ESSERE CONQUISTATI, PERSI E RICONQUISTATI DALLE DUE SQUADRE

COME GLI ANTICHI E OLTRE

Qualcuno, leggendo questa descrizione, probabilmente storcerà un po' il nasino da intenditore e commenterà sprezzante che "Humf! Questo gioco è tutt'altro che originale, sembra Defense of the Ancient" (DotA), un famoso mod per Warcraft III – TFT. Vuole il caso, però, che Demigod sia finito in mano all'unico redattore di TGM (probabilmente) che ha sempre scansato come la peste gli orchi di Blizzard, perché terrorizzato all'idea di diventarne succube. Per questa ragione, in questa recensione non troverete alcun parallelo con il suddetto mod (a meno che non ce l'aggiunga il ToSo, sotto forma di box)(no, pericolo scampato. ndToSo) e, soprattutto, non troverete una valutazione viziata da un simile confronto. È infatti opinione di chi scrive che non sia giusto paragonare un titolo a sé stante con un mod per un altro gioco, per quanto popolare, semplicemente perché il secondo non può essere fruito da solo. Mi limiterò a riportare, per dovere di cronaca, quanto ha detto lo stesso Chris Taylor, prendendolo per buono: "DotA ha inventato un genere in cui confluiscono strategia e gioco di ruolo. Tuttavia il suo approccio è fin troppo tattico: le squadre vincono o perdono soltanto in base a come è stato costruito il loro eroe. Demigod, invece, espande notevolmente l'aspetto strategico, focalizzandosi maggiormente sugli obiettivi di ogni battaglia. I nostri otto semidei sono radicalmente diversi dagli ottanta eroi di DotA e sceglierne uno non determina fin da subito la strategia migliore da seguire, perché durante le battaglie possiamo farli evolvere come preferiamo e seguire una strategia diversa, in base ai potenziamenti e agli oggetti acquisiti".

PRO E CONTRO

In Demigod la trama è pressoché inesistente e fa soltanto da sfondo alle battaglie, senza tuttavia legarle a un filo conduttore. La

L'HARD DISCOUNT DELLA DIVINITÀ

I demigod sono creature nate da un genitore umano e uno divino, semidei che nella mitologia greca erano spesso definiti "eroi". Come tali, ereditano dagli dei forze sovrumane e poteri speciali, ma la loro natura "mezzosangue" dà loro limiti e debolezze tipicamente umane. Nel gioco si dividono in due categorie: gli "assassini", ovvero quelli più portati a compiere attacchi personali servendosi degli eserciti come semplici comprimari, e i "generali", che al contrario basano la loro offensiva conferendo poteri speciali alle pattuglie nelle vicinanze. Ecco comunque riassunti pregi e difetti degli otto demigod a disposizione nel gioco.

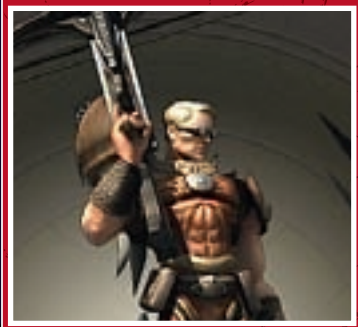
ASSASSINI

TORCH BEARER
Può bloccare i nemici congelandoli per qualche istante oppure, al contrario, trasformarsi in una letale "torcia semidivina", capace di scagliare potenti incantesimi pirici.

+ Provoca vasti danni con le sue magie del fuoco
+ Blocca e risveglia i nemici congelandoli
- Fragile
- Non tutte le magie sono sempre disponibili

UNCLEAN BEAST
La "bestia sporca" è una vera nemica dell'igiene: veloce nell'attacco e nella ritirata, può impestare i suoi nemici e risucchiarne l'energia, oppure metterli contro i loro stessi alleati.

+ Molto forte negli scontri corpo a corpo
+ Può recuperare forza vitale rapidamente
- Troppo dipendente dalla forza vitale
- Funziona soltanto "a corto raggio"



REGULUS
Dotato di un potente arco magico, può colpire i nemici a grande distanza e le sue capacità di attacco possono evolversi all'inverosimile. Nel corpo a corpo, però, soccombe facilmente.

+ Attacca a lunghissimo raggio
+ Formidabile contro gli altri demigod
- Molto scarso nel corpo a corpo
- Poca forza vitale a disposizione

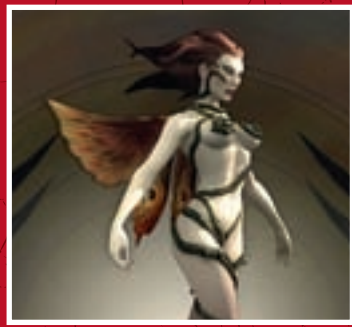
THE ROOK
L'uomo roccaforte è lento ma potente, pericolosissimo nel corpo a corpo ma facile da bersagliare. Perde energia piuttosto facilmente, ma può recuperarla avvicinandosi agli edifici.

+ Immaginate "la cosa" con un castello addosso
+ Può utilizzare armi dotate di intelligenza propria
- Così grande è davvero troppo facile da colpire!
- Lentissimo e impacciato nei movimenti

GENERALI

OAK
Come un potente sciamano, protegge il suo esercito rendendo inoffensivi gli avversari. Quando i suoi soldati muoiono, può evocarne gli spiriti per continuare a dar battaglia.

+ Protegge e fortifica gli alleati
+ Rallenta e debilita i nemici
- Non combatte direttamente
- Efficace solo a corto raggio

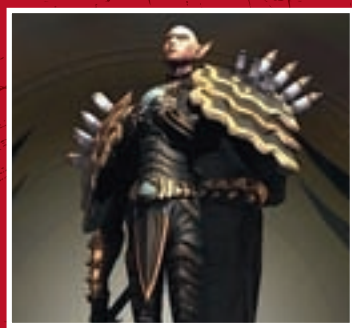


QUEEN OF THORNS
La semi-dea che fluttua su un piedistallo di rose spinose è letale perché può far sorgere dal nulla una corona di spine attorno a sé, ma dispone anche di altre terribili abilità offensive.

+ essendo seminuda, è sempre un bel vedere
+ potente nell'assedio e nell'attacco corpo a corpo
- le sue abilità dipendono dallo stile di gioco
- ha costantemente bisogno di mana

SEDNA
Sedna non è particolarmente letale nell'attacco, ma può aiutare il suo esercito ridandogli la salute in battaglia, oppure riducendo al "silenzio" i suoi avversari, bloccando i loro poteri.

+ Può rinvigorire i suoi alleati
+ Rende i suoi nemici inoffensivi
- Poca forza vitale a sua disposizione
- Attacchi diretti estremamente deboli



LORD EREBUS
Lord Erebus è già potente di suo, ma con un esercito diventa davvero letale! Può ristabilirsi dalle ferite succhiando la forza vitale altrui, oppure zombificare e sottomettere i nemici.

+ Può succhiare la forza vitale dai nemici
+ Può teletrasportarsi
- Poca scelta nello stile dell'attacco
- Molto legato alla sua salute

modalità a singolo giocatore non è costituita da una campagna vera e propria, ma da una semplice sequenza di battaglie in skirmish, senza una sceneggiatura che le caratterizzi. In altre parole, non è altro che una fase propedeutica verso la vera vocazione di questo gioco, le sfide online. L'approccio può piacere o meno e, per tanto, non ce la sentiamo di considerarlo un pregio o un difetto di per sé. Quello che invece manca, e si sente, è un tutorial che introduca lentamente il novellino alle meccaniche del gioco: appena ci lanciamo nella prima battaglia, veniamo immediatamente scaraventati nell'arena, costretti ad arrangiarci per sopravvivere. Il gameplay è talmente elementare che la cosa potrebbe passare inosservata, ma non dimentichiamoci che il gioco è soltanto in Inglese, per cui un approccio più morbido sarebbe stato quantomeno opportuno, visto che Demigod è distribuito in tutto il mondo. Sul fronte tecnico, invece, non c'è veramente nulla da dire. Grafica, musica ed effetti sonori sono di altissimo livello e il netcode, sebbene sia ancora in evidente fase di rodaggio, funziona a dovere: l'impaccio dei primi giorni, dovuto a una valanga di connessioni pirata ai server, sembra essere stato brillantemente superato e i tempi di attesa per collegarsi sono ridotti al minimo indispensabile. Basta inoltre una comune linea ADSL per godere di un'esperienza

SEMIDEI ASSASSINI E GENERALI SONO MOLTO DIVERSI TRA LORO: ISTINTIVI, SOLITARI E PASSIONALI I PRIMI, FORTEMENTE STRATEGICI I SECONDI

Non potete dire di aver vissuto, fino a che non avrete provato cosa significa essere degli uomini-roccaforte alti 50 metri!

Demigod prevede un semplice, ma efficace sistema di avanzamento delle qualità e dei poteri, come un piccolo gioco di ruolo.

Quando si viene sopraffatti, si rimane "morti" per 30 secondi e lo schermo diventa momentaneamente in bianco e nero.

IL MOTORE DI DEMIGOD SCALA PERFETTAMENTE E PUÒ FUNZIONARE SIA SUI PC UN PO' ATTEMPATI, SIA SU QUELLI ALL'ULTIMA MODA, TRAENDONE VANTAGGIO

di gioco fluida e senza problemi di connessione. Va inoltre premiata la scelta di Gas Powered di rendere il gioco compatibile anche con i computer un po' attempati, grazie a un motore scalabile e capace di funzionare agevolmente anche sulle schede video di qualche anno fa. Chi ha un PC all'ultima moda, tuttavia, sarà felice di apprendere che Demigod fa buon uso sia delle ultime schede video, sia dei processori multicore. Chi scrive infatti, ha potuto giocare con la massima fluidità a 1920x1200 pixel, con il più alto livello di dettaglio e con antialiasing 4x attivato, su un Core2 Q6600 da 2,4 GHz, 4 GB di RAM, Vista a 64 bit e scheda video Radeon HD4870: non esattamente una carriola, siamo d'accordo, ma nemmeno un PC all'ultimo grido.

Paolo Besser, paolone@sprea.it

Certe arene sono piccoli capolavori di architettura. L'acqua che scende e cade nell'infinito cielo è davvero entusiasmante.

Giudizio

Demigod è un gioco molto particolare, dalle meccaniche diverse dal solito e per tanto destinate a piacere o a non piacere affatto, secondo canoni di valutazione puramente soggettivi. Potrebbe essere il gioco della vostra vita, come la cosa più noiosa che avrete mai affrontato e questo, purtroppo, non lo possiamo assolutamente prevedere, augurandoci che la nostra descrizione vi basti. Indubbiamente, dal punto di vista tecnico ci troviamo di fronte a un gran gioco e, se all'inizio può sembrare eccessivamente frenetico, con il passare del tempo si fa molto più entusiasmante.

\+ Funziona a dovere anche su PC datati. Grafica e sonoro di ottimi livello. Meccaniche inusuali e spesso originali.

− Mancano un tutorial e una vera campagna in singolo.

VOTO 83

■ **CPU:** Single Core 3 GHz (Dual Core 2.2 GHz) ■ **RAM:** 1 GB (2 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** ATi Radeon X700/nVidia GeForce 6600 (ATi Radeon 2600/nVidia GeForce 8600)
■ **SPAZIO SU HD:** 7 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL
■ **SVILUPPATORE:** EA Phenomic ■ **PUBLISHER:** Electronic Arts
■ **DISTRIBUTORE:** Electronic Arts ■ **MULTIPLAYER:** Internet
■ **LOCALIZZAZIONE:** Assente ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 49.90

www.battleforge.com

Battleforge

Alzi la mano chi ritiene i card trading game il passatempo più stupido, noioso e inutile mai concepito dal genere umano dopo lo yatzee. Ok, giù le mani e iniziate a leggere.

Anche io ero di questa opinione fino a poco prima della recensione di Battleforge, un RTS che mescola molto sapientemente il mondo dei giochi di carte collezionabili con la strategia in tempo reale più classica. Dopo aver supplicato in vari modi il ToSo di risparmiarmi il supplizio di una recensione per un genere che mi esalta come trovare una testa di cavallo mozza nel letto, faccio ammenda cospargendomi il capo di cenere per come questo titolo ha saputo sorprendermi con una serie di doti che non mi sarei mai aspettato di trovare in un prodotto di questo genere (pwned, aggiungo io. ndToSo).

IBRIDO LUDICO

Battleforge è infatti un ibrido tra un gioco di carte collezionabili e uno strategico in tempo reale sulla falsariga del recente Worldshift: come il concorrente di FX Interactive, punta a evolvere l'aspetto RPG delle unità gestibili da parte del giocatore man mano che questi si cimenta in partite PvE o PvP. Il concetto appena espresso evidenzia la prima caratteristica di base di Battleforge, ovvero quella di essere giocabile esclusivamente con la connessione a Internet attiva poichè i mazzi di carte del giocatore vengono salvati su un server centrale gestito da Electronic Arts. Ma com'è stato possibile sposare il concept delle carte

È POSSIBILE VARIARE IN MANIERA ECCEZIONALE LA PROPRIA CAPACITÀ OFFENSIVA E DIFENSIVA ANDANDO A CREARE MAZZI DALLE COMBINAZIONI PRESSOCHÉ INFINITE

Gli scontri decisivi sono assolutamente spettacolari: un vero delirio di unità e magie che si sovrappongono in un'orgia di distruzione totale.

La protezione degli Orb è essenziale se si vuole mantenere intatta la capacità produttiva della propria fazione.

Gli assedi sono una delle parti più divertenti del gioco: molte mappe permettono di costruire in punti predefiniti mura di cinta riparabili al termine degli scontri più accaniti.

FORGIARE COMBATTENTI

Visto il numero esagerato di unità e le diverse combinazioni di tattiche, i ragazzi di EA Phenomic hanno ben pensato di dare al giocatore la possibilità di sperimentare in tutta calma la potenzialità di milizie e magie a propria disposizione. A questo scopo è stata creata la Forgia, un vero e proprio Battleground d'allenamento che permette di far entrare in azione tutte le carte presenti nei propri mazzi e vedere come si comportano in combattimento contro i nemici presenti nel gioco, evocabili in tempo reale.

Quando non si è in partita si trascorre buona parte del tempo nella lobby principale a comporre i mazzi studiandone le caratteristiche, scambiandoli o mettendoli all'asta.

Le unità più potenti del gioco sono in grado di spazzare via interi eserciti: in Battleforge la qualità è più importante della quantità.

con quello della strategia in tempo reale? Prima di entrare in partita è possibile comporre un mazzo da venti carte che il giocatore può impiegare in ogni momento del match per evocare unità da comandare, edifici da costruire e abilità a carattere offensivo e difensivo. Basta un semplice click del mouse vicino a una nostra struttura o altre unità e la carta viene "giocata", facendo apparire immediatamente la milizia, l'edificio o l'abilità selezionata. Visto che il numero di carte in totale supera le duecento, è chiaro che è possibile variare in maniera eccezionale la propria capacità offensiva e difensiva andando a creare mazzi dalle combinazioni pressoché infinite, che assicurano una varietà totale allo stile di gioco di ognuno. Battleforge è privo di una vera e propria campagna single player, anche se osservando la mappa tattica è possibile cimentarsi in una serie di battaglie in solitario che svelano la storia dietro al mondo di gioco e alle razze che lo popolano. Disputando quanti più match possibili contro la CPU (anche in modalità cooperativa) o contro altri avversari umani si guadagnano carte e denaro virtuale che permetteranno al giocatore di andare a ingrossare i propri mazzi per una selezione il più ampia possibile.

OGNI PARTITA SI BASA SUI CANONI CLASSICI DEGLI STRATEGICI FANTASY

MIX SAPIENTE

Le carte si distinguono per importanza in base alla loro potenza e alla frequenza con cui vengono date in premio ai giocatori al termine di una battaglia: ne esistono di comuni, non comuni, rare e ultrarare. Dopo essersi fatto le ossa con il mazzo tutorial, il giocatore potrà comporre tanti mazzi quanti desidera realizzando vere e proprie build a seconda di come ha intenzione di affrontare una partita. Nel PvE, in collaborazione con altri giocatori, può essere opportuno dividersi i ruoli: un utente predilige una formazione difensiva per proteggere la base dagli assalti delle fazioni controllate dalla CPU, mentre gli altri preparano con calma una forza di sfondamento inarrestabile. In PvP ci si può sbizzarrire con configurazioni variamente bilanciate, caratterizzate da un numero incredibile di sfumature dovuto alle molteplici combinazioni che un mazzo da venti slot mette a disposizione. Le carte sono suddivise in quattro tipologie, a seconda dell'elemento che rappresentano: ogni elemento si distingue dagli altri per una serie di potenzialità che lo rendono più o meno adatto a determinate situazioni o stili di gioco. Il fuoco è molto potente in attacco, mentre il ghiaccio si distingue in difesa; l'ombra dispone di unità potentissime ma estremamente costose in termini di risorse, mentre le carte "natura" possono contare su ottime abilità di supporto relative alla cura delle milizie. Non ci vuol molto a capire che un mix sapiente all'interno dello stesso mazzo

Esistono anche magie difensive.

Le unità volanti rappresentano un bel vantaggio se ci si accorge che il nemico non può produrre arcieri o balestrieri in tempo utile.

è la scelta più indicata per molte situazioni: nonostante questo, è evidente che durante i match a squadre o in cooperativa la scelta di mazzi monocolore può rivelarsi vincente, a patto che ci si metta d'accordo prima. Anche i Battleforge Point incassati in caso di vittoria sono importanti: è possibile investirli per potenziare le carte possedute o usarli come moneta di scambio all'interno del sistema d'aste presente nel gioco per comprare carte particolarmente rare.

GENERATORI E OBELISCHI

Come avrete già capito, non esiste il concetto di micro management, visto che qualsiasi cosa viene evocata in base alle carte a disposizione: la creazione di unità, abilità d'attacco o difesa e strutture è praticamente immediata e solo le risorse e i tempi di cooldown possono condizionarne l'utilizzo. A prescindere dalla conformazione delle mappe, che possono essere aperte o con cittadelle fortificabili tramite mura di cinta, ogni partita si basa sui canoni classici degli strategici fantasy: truppe di fanteria in grado di fare numero suddivise in unità melee e con armi da lancio si affiancano a creature dotate di abilità speciali, come la possibilità di colpire dalla distanza o di entrare a contatto per causare danni indicibili ai nemici. Anche se molti scenari PvE sono scriptati in quanto a obiettivi (difesa o conquista temporizzata di una zona, protezione di un personaggio e via discorrendo) e quelli PvP prevedono il semplice annientamento dell'avversario, una costante nell'ambito di ogni partita è la conquista dei generatori energetici il cui possesso permette di avere moneta contante da investire nella calata di una carta, sia che si tratti di unità o che si parli di abilità speciali. Insieme ai generatori è necessario controllare anche il maggior numero di Orb, delle specie di obelischi sui quali volteggia una sfera luminosa; una volta conquistato un monumento bisogna scegliere a quale elemento dedicarlo, un'operazione essenziale perché sblocca le carte utilizzabili nel mazzo relative a quell'elemento. Le battaglie per il possesso di generatori e monumenti sono la chiave per la vittoria in ogni partita, visto che i generatori dopo qualche tempo si esauriscono lasciando il giocatore impossibilitato a produrre unità anche se magari dotato di tutti gli orb necessari a utilizzare le carte a disposizione.

C'È SEMPRE UNA CERTA EQUIVALENZA DI POTENZIALE TRA UNITÀ MELEE, ARMI DA LANCIO E CARTE SPECIALI DEI QUATTRO ELEMENTI

SENZA PAUSE

Com'è facile capire, Battleforge fa della varietà il suo punto di forza: in PvP il giocatore non saprà mai esattamente chi si troverà davanti visto che le carte di ogni elemento assecondano diversi stili di gioco. La diversificazione non è comunque totale: a dispetto delle differenti caratteristiche di base, c'è sempre una certa equivalenza di potenziale tra unità melee, armi da lancio e carte speciali dei quattro elementi, cosa indispensabile per non sbilanciare troppo il gioco. A questi pregi fa da contraltare qualche difetto peraltro connaturato a precise scelte di gameplay: la possibilità di evocare in ogni momento e zona della mappa un intero esercito spesso trasforma battaglie ben preparate in un autentico delirio di unità che muoiono, riappaiono e si scannano in automatico senza che il giocatore possa tentare di coordinarle con un minimo di coerenza. Anche una certa ripetitività delle mappe dedicate al single player (anche se veramente ben congegnate in quanto a design di obiettivi) potrebbe far venire a noia il gioco a chi non ha intenzione di cimentarsi immediatamente con il multiplayer, che pure può contare su una comunità molto competitiva. A compensare questo aspetto troviamo l'ottimo supporto di EA che nel periodo immediatamente successivo al lancio ha pubblicato numerose mappe e carte inedite, continuando ad affinare il bilanciamento di quelle già presenti.

Matteo "Elvin" Lorenzetti
elvin@sprea.it

CARTE DI PREGIO

Come ben sanno molti appassionati di giochi di carte collezionabili, uno degli aspetti comunitari più divertenti non è solo il momento della partita ma anche la fitta rete di contrattazioni e mercatini a latere degli eventi dal vivo. Gli scambi sono all'ordine del giorno ma anche aste in denaro sonante aiutano a pepare un ambiente in cui la cultura del mazzo imbattibile è importante come può essere l'equipaggiamento dei personaggi nei MMO più giocati. All'interno dell'interfaccia di gioco di Battleforge sono presenti un'asta (non molto pratica in quanto a interfaccia, onestamente), una lobby di scambio e anche il marketplace ufficiale, dove è possibile acquistare con soldi veri carte da gioco potenziate da utilizzare immediatamente senza essere costretti a macinare partite su partite. L'acquisto delle carte, come l'assegnazione delle stesse alla fine di una partita vinta, è comunque casuale; è quindi impossibile programmarsi il mazzo ideale. Anche i timori di un eccessivo sbilanciamento a favore dei giocatori danarosi sono in buona parte infondati, visto che le carte di base garantiscono ampie possibilità tattiche e basta applicarsi con un po' di costanza sui server online per ottenere gli upgrade necessari a stare al passo con la concorrenza.

La forgia è molto utile per sperimentare a volontà gli effetti delle carte nuove e relativi upgrade.

Giudizio

Il pregiudizio è una brutta bestia e Battleforge è la perfetta dimostrazione di come sia possibile mescolare con grande intelligenza due generi per dar vita a un ibrido di qualità capace di dare un nuovo significato al concetto di RTS/RPG. Molto ben rifinito tecnicamente e vario dal punto di vista strategico, Battleforge mostra il fianco a qualche critica per un single player un po' ripetitivo e per battaglie di massa spettacolari ma a volte caotiche. A parte questo, un titolo a suo modo innovativo che merita di essere tenuto in alta considerazione da tutti i fan della strategia in tempo reale, soprattutto se appassionati di giochi di carte collezionabili.

\+ Varietà di formazioni schierabili
Graficamente molto piacevole

− Scontri di massa a volte poco controllabili
Il single player può diventare ripetitivo

VOTO 81

ARMA II

"I Bohemia Interactive sanno rappresentare come nessun altro la guerra vera su PC"

The Games Machine

26.06.09

ARMA 2 : SIMULAZIONE MILITARE DEFINITIVA

16+ www.pegi.info

HX Halifax

PC DVD

www.arma2.com

Bohemia Interactive

505 GAMES

Copyright © 2009 Bohemia Interactive. All rights reserved. ARMA II © 2009 505 Games

■ **CPU:** Single Core 1.4 GHz (Single Core 1.4 GHz) ■ **RAM:** 768 MB (1 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** Radeon 9500/GeForce FX 64 MB (Radeon 9500/GeForce FX 64 MB)
■ **SPAZIO SU HD:** 200 MB ■ **CONNESSIONE:** Nessuna
■ **SVILUPPATORE:** Jonathan Blow ■ **PUBLISHER:** Jonathan Blow
■ **DISTRIBUTORE:** Steam ■ **MULTIPLAYER:** Assente
■ **LOCALIZZAZIONE:** Sottotitoli ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 12,00

www.braid-game.com

Braid

Chi riteneva che, nel nuovo millennio, i platform bidimensionali non avessero più nulla da dire dovrà velocemente e necessariamente rivedere le sue posizioni.

Dimentichiamo per un momento che i platform game "di grido" sono tutti tridimensionali, con personaggi pupazzosi e giocondi che sgambettano e saltellano allegramente in mondi dotati di una profondità tutta loro. Dimentichiamolo, e torniamo indietro di una ventina d'anni, quando i giochi di piattaforme erano sostanzialmente di due tipi: gli "action" alla Super Mario Bros, dove precisione e tempismo erano fondamentali per raggiungere la fine di ogni livello, e i "puzzle" alla Manic Miner, dove era necessario ponderare attentamente ogni mossa e intuire il percorso corretto da compiere, in modo da raggiungere tutti gli ingranaggi e attivare i macchinari necessari ad aprirsi un varco verso la stanza successiva. Ora, con un piccolo sforzo di fantasia, cerchiamo di unire idealmente questi due mondi contrapposti e di fare un bel balzo temporale fino ai giorni nostri, senza abbandonare la vecchia grafica a due dimensioni, ma guadagnando tutto ciò che l'hardware moderno mette a disposizione non solo in termini di qualità pittorica eccezionale, ma anche sotto forma di effetti speciali e di post-processing. Quello che avremo ottenuto, con un po' di ottimismo, sarà molto simile a Braid.

BRAID È UNO SFOGGIO ECCEZIONALE DI GRAFICA, TECNICA, GAMEPLAY E LEVEL DESIGN, CHE METTERÀ A DURA PROVA LE VOSTRE ABILITÀ NEL "PROBLEM SOLVING"

SOLO L'ABITO È VINTAGE

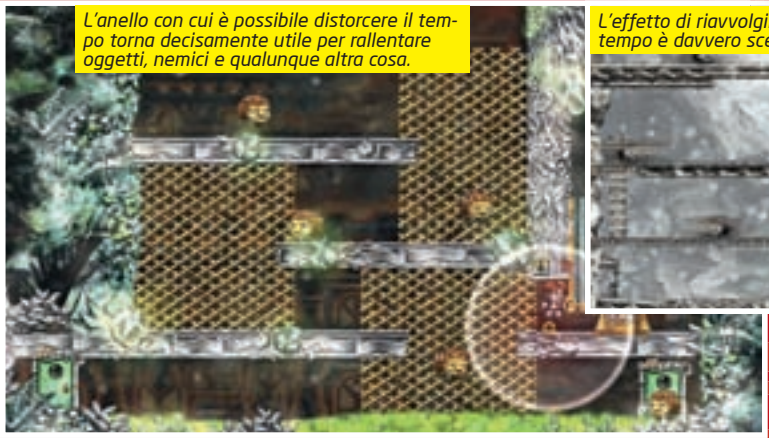
Appena inizieremo a giocare, Braid ci riporterà all'infanzia. Tim, il nostro eroe super-deformed in giacchetta e cravattina, può muoversi soltanto a destra e a sinistra, saltare con la barra spaziatrice, e arrampicarsi su scale e reticolati. Per interagire con lui, inizialmente, basteranno le quattro frecce della tastiera o i quatto pulsanti direzionali del pad, con l'aggiunta di un bottone per saltare. Se consideriamo che per uccidere i nemici basta saltargli in testa, il rischio di bollare questo gioco come "l'ennesimo clone di Super Mario fuori tempo massimo" è alto. Per fortuna, basta premere Shift per accorgersi di una grande novità: Braid permette di "riavvolgere" il tempo come se fosse il tasto "rewind" di un videoregistratore, ripristinando una situazione più favorevole quando gli eventi sono volti a nostro sfavore. Se finiamo in bocca a una bestiaccia o cadia-

Il primo livello si prende già la libertà di proporre qualche enigma difficile.

I puzzle vanno ricomposti ruotando e incastrando tra loro i tasselli raccolti. Occhio all'immagine! Potrebbe celare qualche particolare utile a risolvere un enigma.

E C'È ANCHE L'EDITOR!

Come se non bastassero i livelli partoriti dalla mente malvagia di Jonathan Blow, Braid include anche un editor con cui è possibile dare a Tim nuovi enigmi con cui confrontarsi. Riuscirete a essere ancora più crudeli e geniali del signor Blow? Per attivare l'editor, in ogni caso, è necessario creare un collegamento all'eseguibile del gioco "braid.exe" e aggiungere il parametro -editor, quindi sarà possibile accedere ai "segreti" più intimi del gioco premendo il tasto F11. Da notare che, per poter modificare tutto in modo agevole, è necessario scaricare 11 MB di file di supporto dal sito del gioco, partendo da un link contenuto nel blog del programmatore. Lo riportiamo per aiutarvi: http://braid-game.com/news/?p=576.


L'anello con cui è possibile distorcere il tempo torna decisamente utile per rallentare oggetti, nemici e qualunque altra cosa.

L'effetto di riavvolgimento del tempo è davvero scenografico.

Braid non si fa mancare davvero nulla, neanche qualche commovente citazione dei grandi classici del passato (e chi non individua questa, corra a nascondersi!).

mo in una trappola, possiamo (anzi, dobbiamo, visto che non si muore mai) tornare indietro nel tempo, osservando velocemente all'incontrario tutto ciò che abbiamo fatto in precedenza. Insomma, l'opzione "undo" applicata ai videogiochi. In Braid, però, il viaggio temporale non è solo un sistema comodo e scenografico per porre rimedio agli errori, ma costituisce un ingrediente fondamentale del gameplay: alcuni macchinari, alcuni nemici e alcuni bonus da raccogliere non subiscono l'influsso del tempo, per cui sarà possibile riavvolgere gli eventi senza cambiare la loro condizione. Per esempio, è possibile aprire una porta e tornare indietro nel tempo senza che essa si richiuda. Li riconosceremo perché illuminati da una sorta di "aura magica" che può essere di due colori: verde o viola. Nel secondo caso, tornare indietro nel tempo creerà addirittura un nostro clone che, sullo stile della ghost car nei giochi di guida, ripeterà pedissequamente le nostre azioni precedenti, mentre noi potremo approfittarne per fare altro. A che serve? Mettiamo di dover attraversare un portone che, una volta aperto con una leva, si richiude troppo velocemente per essere raggiunto: in questo caso, se la leva e il portone saranno colorati di viola, sarà possibile tirare la leva, riavvolgere il tempo e attraversare il portone, dopo che il nostro clone avrà tirato nuovamente la stessa leva.

TUTTO È UN ENIGMA

In Braid, nulla è lasciato al caso. Saltando in groppa a un nemico lo elimineremo, ma verremo sbalzati automaticamente un po' più in alto rispetto a un salto normale: la cosa tornerà spesso utile per raggiungere le piattaforme più alte. I nemici hanno accesso a luoghi troppo stretti per noi e possono portare alcuni oggetti con sé: dovremo servircene per recuperare chiavi nascoste in nicchie inaccessibili. Alcuni elementi, su cui possiamo salire, si muovono troppo rapidamente e sono troppo distanti per saltare dall'uno all'altro: nei livelli più avanzati, si può collocare un distorsore temporale e rallentare ogni cosa nelle vicinanze... insomma, Braid ci obbligherà a tenere conto di tutti gli elementi presenti sullo schermo: mura, nemici, piattaforme, ostacoli e macchinari, perché la loro interazione (nei giusti "tempi") può essere di vitale importanza. Lo scopo del gioco non è arrivare alla stanza successiva o visitare tutti i mondi che lo compongono, ma farlo nel modo opportuno, raccogliendo tutti i pezzi dei puzzle nascosti nei vari livelli, per poi ricomporne le immagini: questo ci servirà per avere accesso all'ultimo mondo e salvare la classica "principessa" che, in un gioco del genere, non poteva davvero mancare. Ma non è finita qui: ogni mondo nasconde una piccola stella, celata in un luogo che solo la crudeltà del programmatore poteva immaginarsi. Raccogliendole tutte e otto (notare che i "mondi", almeno teoricamente, sono soltanto sei...), avremo accesso a un finale alternativo. Preparatevi a sudare le classiche sette camicie e soprattutto a far lavorare la materia grigia, perché Braid non fa sconti davvero a nessuno. L'unica fortuna, per chi ha un carattere arrendevole, è che su YouTube è possibile trovare fior di video-soluzioni per tutti i mondi del gioco, che spiegano anche come raggiungere le stelle. Ma voi non guardatele, o vi privereste di un grande divertimento, di quelli rari. Splendido, coinvolgente e geniale: dovete proprio odiare questo genere di giochi per non apprezzarlo.

Paolo Besser
paolone@sprea.it

TUTTI GLI ELEMENTI PRESENTI SULLO SCHERMO POSSONO ESSERE PARTE DELLA SOLUZIONE

Giudizio

Esiste una sola parola per definire Braid, e questa parola è "capolavoro". Potrei davvero terminare qui il commento, visto che qualsiasi altra frase sarebbe del tutto ridondante: è giusto però puntualizzare che non si tratta solo un ritorno nostalgico all'alba dei videogiochi, ma di un concentrato di strategia, riflessi e tempismo che non lascia scampo al giocatore. In altre parole, quando si inizia bisogna portarlo a termine, fino a superare l'ultimo enigma, fino a raccogliere l'ultima stellina, fino ad aver visto il finale. Uno sfoggio eccezionale di grafica, tecnica, gameplay e level design!

\+ Enigmi fantasiosi, tosti, ma mai invalicabili.
Grafica e sonoro piacevoli ed elaborati.
Estremamente coinvolgente.
Include anche un editor.

VOTO 92

CPU: ntel 3.0 GHz o AMD equivalente (Dual Core 2,4 GHz) **RAM:** 1 GB (1GB)
SCHEDA VIDEO: ATI 9600/ Nvidia 6600 (ATI Serie X1600/Nvidia 7600)
SPAZIO SU HD: 3 GB **CONNESSIONE:** Internet

SVILUPPATORE: ACE Team **PUBLISHER:** ACE Team
DISTRIBUTORE: Steam **MULTIPLAYER:** Assente
LOCALIZZAZIONE: Assente **PREZZO INDICATIVO:** € 15,99

www.zenoclash.com

Zeno Clash

SILVER AWARD GAMES machine

L'opera prima degli ACE Team, un fps indipendente nella testa e nel cuore, dimostra a tutti che bastano pochi tocchi per innovare veramente un genere. E i giocatori ringraziano...

Un paio di affermazioni si possono fare, come preludio all'analisi del titolo di ACE team, quasi senza timore di essere smentiti: la prima è che Zeno Clash ha molto da insegnare ai cosiddetti titoli tripla A, con particolare riferimento a quelli che ne hanno incrociato "incidentalmente" alcune caratteristiche di gameplay; la seconda è che sentiremo ancora parlare di questi sviluppatori cileni, capaci di centrare obiettivi davvero sorprendenti alla prima opera sul mercato. Se per la prima considerazione ci affidiamo a uno degli approfondimenti di queste pagine, in merito alle possibilità future del piccolo studio possiamo trovare conforto nei risultati commerciali più immediati, visto che al momento di andare in stampa ZC si colloca su Steam all'ottavo posto nella top ten delle vendite, unico esempio di videogioco indipendente in mezzo a blockbuster come Left4Dead e Dawn of War II. Certo, bisognerà anche vedere per quanto tempo il titolo riuscirà a rimanere in una posizione tanto lusinghiera, ma di sicuro il risultato è già straordinario alla luce delle enormi differenze in termini di budget. Sulla piattaforma di digital delivery di Valve, inoltre, fa specie la seconda posizione ancora occupata dal longevo Counter Strike Source, da sempre nella classifica delle vendite, quasi a ricordare la "rivoluzionaria" impostazione produttiva sostenuta dai creatori di Half-Life, in grado di accogliere e valorizzare (anche economicamente) il meglio della scena modder e del mercato indipendente, oggi come ieri. Zeno Clash, però, si è dimostrato una mosca bianca anche in questo ambito, soprattutto per la volontà degli sviluppatori di concentrare su un'esperienza in single player la propria carica di idee innovative, nel tentativo di portare nuova linfa alle dinamiche dei

ZENO CLASH SI COLLOCA ALL'OTTAVO POSTO NELLA TOP TEN DI VENDITA SU STEAM, UNICO ESEMPIO DI VIDEOGIOCO INDIPENDENTE IN MEZZO A BLOCKBUSTER COME LEFT4DEAD E DAWN OF WAR II.

La parata è la prima forma di difesa utilizzata, ma si rivela presto insufficiente per controbilanciare le azioni del nemico, paragonabili alle vostre.

Quando un nemico è stordito, fargli molto male è una cosa opportuna: una ginocchiata nei denti è il minimo che potete fare.

IMPARATE SIGNORI, IMPARATE...

Il sistema di combattimento di Zeno Clash, potenzialmente, è in grado di fare scuola anche nel contesto dei più famosi titoli in soggettiva: se prendiamo in considerazione il recente Mirror's Edge di EA, con i suoi meccanismi per lo scontro ravvicinato, risulta evidente come una simile caratteristica serva solo a rendere più frenetiche le corse sulla cima dei grattacieli, con poche e mal congegnate opzioni a disposizione del giocatore. Fatta salva l'impostazione semplice ma appropriata di alcuni titoli, da The Chronicles of Riddick a Condamned, passando per le atmosfere fantasy di Dark Messiah, molti altri prodotti beneficerebbero di un approccio ai combattimenti meno "statico": se un nemico è forte con un'arma in mano, infatti, ciò non significa che debba rivelarsi un perfetto idiota una volta disarmato... Su questo particolare nodo del gameplay si dovrebbe concentrare anche The Hunt, "survival-fps" di produzione russa, ma nulla si è più saputo sul rilascio del gioco al di fuori del mercato interno.

Le armi bianche sono quelle implementate con minore fantasia, ma il loro uso è obbligatorio con i nemici più grandi, sensibili solo alla legge del randello.

Ah, che bello l'amore! Daedra vi racconterà un sacco di cose utili, oltre a difendervi con lo schioppo durante alcune porzioni di gameplay.

UNA STORIA CILENA.

Gli equilibri dell'industria mondiale, come alcuni di noi hanno imparato a proprie spese, si spostano oggi a grande velocità. Per questo, può darsi che in futuro si parli con più frequenza delle produzioni provenienti dal Cile, nonostante fino a questo momento siano mancate le occasioni: è in questo paese latino-americano che sono nati e lavorano gli sviluppatori di Zeno Clash, il cui nucleo principale è formato dai tre fratelli Bordeu (le iniziali dei nomi compongono l'acronimo ACE), fondatori dello studio e capaci fin da subito di proporre corpose conversioni single player, come The Dark Conjunction per Quake 3 Arena. Nel 2003, un team arricchito da nuovi membri è già al lavoro su un sorta di prototipo di ZC , mai pubblicato e basato sul Jupiter System di Lithtech (l'engine proprietario dei Monolith, genitore del J. Extended di FEAR). Nel frattempo, il piccolo studio ha stretto rapporti con un'altra realtà videoludica cilena, Wanako Game, con la quale ha collaborato per parecchi casual game e per prodotti XBLA (i giochi arcade del servizio Live di Xbox 360), fra cui il vincitore di un "Game of the Year" sul portale IGN, Assault Heroes.

moderni titoli in soggettiva. Al di là dell'eccezionale rapporto tra prezzo e qualità, dunque, una simile abnegazione andava premiata anche solo per propiziare un prodotto più generoso sotto il profilo della "quantità": se esistesse una mozione per chiedere agli ACE Team un mondo più vasto e continuo da esplorare, beh, sarei uno dei primi firmatari, a patto che a governarlo ci siano le stesse, fulminanti logiche action di Zeno Clash.

CUORE PUNK

Per quanto l'interesse per Zeno Clash si concentri sulle sue peculiari soluzioni nel combattimento in prima persona, a cui dedicheremo il giusto spazio, l'impianto narrativo si è rivelato altrettanto interessante sia nei contenuti che nei meccanismi scelti per raccontare la storia. Per una volta, tali risultati positivi non sono legati all'utilizzo di finali multipli o alla possibilità di scegliere il proprio destino, ma a un uso intelligente dei colpi di scena e dei flashback, così da dare al giocatore l'impressione di possedere consapevolezze "definitive" sulle vicende, per poi stupirlo nuovamente con nuovi e inaspettati sviluppi. Il personaggio principale è Ghat, un giovane cresciuto tra le mura di cinta di un villaggio del tutto isolato dal mondo fantastico di Zenozoik, insieme a decine di fratelli radunati sotto la volontà di uno strano creatore-padrone, chiamato Father Mother: coerentemente con l'ambientazione, di matrice dichiaratamente "punk", pulsioni anarcoidi spingono il protagonista a "scardinare" regole e nozioni sulla sua realtà, combattendo i propri simili e le creature che popolano il bizzarro universo creato dagli ACE Team.

PER UNA VOLTA, LA RIUSCITA DELL'IMPIANTO NARRATIVO NON È LEGATA A FINALI MULTIPLI O ALLE SCELTE SUL PROPRIO DESTINO, MA A UN USO INTELLIGENTE DEI COLPI DI SCENA E DEI FLASHBACK.

In che modo, però, stavolta lo lasciamo scoprire interamente a voi, perché ogni accadimento ha un suo preciso e inviolabile valore all'interno della trama, per come è stato collocato a livello temporale e per la sua intrinseca carica simbolica, in una storia densa di riflessioni particolarmente profonde. Come i migliori musical sanno fare, però (se mi permettete l'ardito paragone), Zeno Clash si propone in modo leggero anche a chi non interessa la sua potenziale carica "esistenzialista", attraverso stacchi narrativi mai troppo lunghi e quasi sempre affidati ai personaggi che incontrerete lungo le strade di Zenozoik, con i quali dialogherete "automaticamente" durante le fasi meno concitate, prima fra tutti
la vostra fedele compagna Daedra (che vi darà una mano anche negli scontri). Da miseri ibridi della natura a semi-Dei con il pallino per il cubo di Rubik, l'affascinante galleria di figure presenti nel gioco riporta alla mente alcuni fumetti fanta-apocalittici degli anni '80, pubblicati su riviste di culto come la francese Metal Hurlant, oppure le geniali invenzioni create da Hayao Miyazaki nei suoi anime di culto.

FARE A BOTTE È UN'ARTE.

Quando uno sviluppatore promette per il proprio fps un rivoluzionario sistema di "melee combat", la prudenza non è mai abbastanza: troppe volte la questione è stata risolta con meccaniche sequenze di attacchi e parate, noiose fino alla

Gli scontri con i boss sono piuttosto divertenti, anche perché sono conditi da valide idee di sceneggiatura.

La gamma di colori adoperati in Zeno Clash è molto vasta, ma lo stile non è mai eccessivo né fuori controllo.

Per finire un nemico a colpi di pistola, bisogna passare più volte dal combattimento a mani nude. D'altronde, è vero anche il contrario.

morte, accostando questo elemento di gameplay ad altri ritenuti più importanti, quasi senza eccezione. Stavolta, invece, l'obiettivo si può dire centrato, nonostante qualche piccolo difetto, grazie alla capacità degli ACE Team di guardare al panorama videoludico senza preconcetti legati ai generi. In particolare, molte fra le caratteristiche vincenti del sistema di combattimento di ZC sono state mutuate dai moderni picchiaduro, come il meccanismo di "lock on" e la possibilità di scorrere fra i bersagli disponibili, implementando intorno a questi nodi tutte le caratteristiche peculiari di una bella rissa a mani nude, tra schivate e colpi per rompere la guardia dell'avversario. Oltre agli attacchi normali, inoltre, sono presenti combo piuttosto appaganti sul piano della potenza e della complessità, tra calci volanti e devastanti gomitate in testa, realizzabili con l'ausilio dei tre pulsanti del mouse e dei pochi tasti di movimento e azione (quelli canonici, per intenderci). Per applicare questo sistema a ogni situazione, inoltre, è stato completamente ripensato l'uso delle armi a distanza, concepite in modo da integrare il ricorso ai pugni senza risultare troppo invasive: tra balestre e spara-petardi, passando per pistole e fucili utili ma poco potenti (quasi fossero dotati di meccanismi a molla o ad aria compressa), gli strumenti in mano a Ghat sono calibrati per consentire agli avversari un'improvvisa azione di rivalsa, disarmando il protagonista con un colpo ben assestato. A dire il vero, la perfezione non è raggiunta nemmeno dall'ottimo mix messo in piedi dagli ACE Team, a causa della minor cura riposta sulle armi bianche, come bastoni e simili, e di una certa macchinosità nel passaggio tra le diverse tipologie di combattimento (complice il blocco del bersaglio e la presenza di molti nemici), anche se a quest'ultima questione si può porre rimedio disattivando l'opzione di aggancio dell'obiettivo. Purtroppo, non si può ovviare in nessun modo alla relativa brevità dell'esperienza, appena 6 ore, e a una struttura piuttosto lineare, scandita con stage, qualche semplice enigma e spettacolari scontri con i boss (anche qui siamo nel territorio degli action "consolari" in terza persona), nonostante il gameplay di Zeno Clash si presti, come abbiamo già detto, a una struttura decisamente più libera e vasta, anche in ambito multiplayer. Tranquilli, però, sarà per la prossima volta...

Alcuni strage richiedono un minimo di ragionamento, ma gli enigmi sono quasi sempre intuitivi. L'atmosfera, però, non manca mai.

PREMIATO DAI GIOCATORI, MA NON DALL'IGF.

Per coronare una recensione così positiva, sarebbe stata perfetta la notizia della vittoria di Zeno Clash nella sezione "Best Visual Art" all'ultimo Indipendent Games Festival di San Francisco, nella quale era candidato. Invece, il premio della categoria è andato a Machinarium, di Amanita Design, avventura punta e clicca animata con disegni a mano su grafica bidimensionale: si tratta di un prodotto di grande fascino per chi ama i circuiti indipendenti (in effetti ne possiede tutte le caratteristiche, compreso un costo di sviluppo quasi inesistente), e di sicuro l'estetica del gioco di ACE Team appare più vicina ai canoni di un'opera "commerciale", anche se non è detto che questa definizione indichi per forza qualcosa di negativo. Se vogliamo, poi, le caratteristiche di ZC sarebbero state valorizzate meglio nella sezione "Technical Excellence", in cui non era nemmeno candidato: anche in questo caso il riconoscimento è stato assegnato a un gioco in 2D, Cortex Command, in cui i giocatori controllano robot e tecnologie di vario genere sfidando i propri pari e proteggendo il cervello che li rappresenta (con terreni deformabili e numerose opzioni dedicate al multiplayer, cooperativo e competitivo). Naturalmente, mi astengo dall'esprimere giudizi sui titoli in questione, almeno fino a quando non li avrò provati, ma di certo ZC rappresentava all'interno dell'IGF una sorta di "ponte ideale" fra diverse concezioni produttive dei videogiochi, e non so se è stato un bene lasciarlo a bocca asciutta.

Il tema del viaggio, bizzarro quanto un sogno, è uno dei nodi centrali per l'impianto narrativo. La traversata su questo fiume, in particolare, è molto evocativa.

TRA BALESTRE E SPARA-PETARDI, PASSANDO PER PISTOLE E FUCILI UTILI MA POCO POTENTI, LE ARMI SONO CALIBRATE PER CONSENTIRE AGLI AVVERSARI UN'IMPROVVISA AZIONE DI RIVALSA.

LE MORBIDE SPIRE DI ZENOZOIK.

Nell'anteprima abbiamo già parlato degli spunti d'ispirazione estetica di Zeno Clash, tra i quali vi ricordiamo le tele del pittore fiammingo Hieronymus Bosch e il visionario film Dark Crystal di Jim Henson, e in questa sede non possiamo che confermare la bontà dei risulta-

SALI I GRADINI DELLA TORRE... E MUORI.

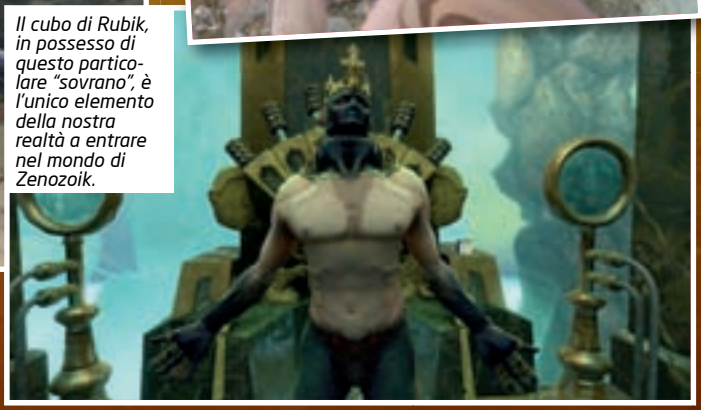
L'unica modalità extra, denominata "Tower", mette ancora più in luce l'anima da picchiaduro di Zeno Clash, se mai ci fossero stati dei dubbi in proposito. Procedendo attraverso i 19 capitoli della campagna single player vengono sbloccati i diversi piani della costruzione, corrispondenti a innalzamenti progressivi del livello di sfida: dagli incontri con pochi e deboli contendenti fino al confronto con boss assortiti, sarete chiamati a mettere in pratica tutte le peculiari abilità imparate nel corso dello story mode, a mani nude o con le armi in pugno. In questo ambito, in particolare, è possibile ammirare il buon comportamento delle intelligenze artificiali, in grado di rendere un vero inferno la cima della Torre, anche se un'opzione multiplayer competitiva (fuori portata in termini di carico di lavoro, come il team ha più volte sottolineato) avrebbe ottenuto risultati di tutt'altro livello, senza contare le ottime potenzialità di un'eventuale modalità cooperativa.

La trama di Zeno Clash è colma di dettagli simbolici, in parte ispirati alla mitologia e alle fiabe più antiche.

I PUGNI DI GATH, CONTRO TUTTO E TUTTI.

Il combattimento in Zeno Clash è basato su piccoli dettagli, concatenati insieme per costruire un sistema di buona complessità. Con la pressione del tasto "azione" la visuale si blocca su un nemico, e con lo stesso comando è possibile selezionare i bersagli più vicini: a questo punto si è liberi di colpire con colpi veloci (pulsante sinistro del mouse) e con attacchi caricati (pulsante destro), oppure si può cercare di schivare lateralmente i fendenti dell'avversario, con i tasti di movimento. Quando il nemico è sufficientemente spossato, si può procedere a mosse speciali semplicemente muovendo Ghat in avanti e cliccando sui tasti del mouse con una particolare sequenza (la più devastante è composta da tre attacchi leggeri e uno pesante), mentre nei momenti più difficili è bene ricorrere a una delle potenti combo apprese nei tutorial (da una maestro molto particolare...), non troppo facili da mettere in pratica nelle fasi più concitate, nonostante l'apparente semplicità. Premendo nuovamente il tasto azione, invece, si passa al controllo delle armi da fuoco, sempre che ne possediate una: per usarle è necessario servirsi di entrambi i pulsanti del mouse, cercando di posizionarsi lontano dai nemici. Per quanto Ghat si dimostri una scheggia nella corsa, però, ci sarà sempre un brutto ceffo pronto a disarmarlo, magari prendendolo alle spalle. Vigliacco!

Alcuni scenari sono di grande bellezza, non c'è che dire. Da sempre, sono i fondatori di ACE Team, i fratelli Bordeu, a occuparsi del design di personaggi e ambienti.


Il cubo di Rubik, in possesso di questo particolare "sovrano", è l'unico elemento della nostra realtà a entrare nel mondo di Zenozoik.

I FRATELLI DI GHAT SI MUOVONO SUL CAMPO CON BUONA PADRONANZA, VALUTANDO IN OGNI MOMENTO SE TENTARE L'ASSALTO O BERSAGLIARVI SULLA DISTANZA.

ti ottenuti. Grazie al supporto di Valve, gli Ace Team hanno potuto "decorare" l'impianto grafico con tutte le finezze dell'ultima versione commerciale del Source Engine (quella di Half-Life: Episode Two, per capirci, con motion blur e raffinati effetti volumetrici), anche se quello che conta veramente è lo stile adottato per gli scenari e i personaggi, in grado di risolvere le locazioni con forme "morbide" e texture abbastanza leggere, appagando l'occhio del giocatore senza pesare troppo sulla GPU. Le animazioni, tante e ben fatte, riescono a rappresentare con efficacia le numerose opzioni per il combattimento, supportate da una IA programmata con successo: a parte alcuni contendenti "di contorno", guidati da routine piuttosto semplici, i fratelli di Ghat si muovono sul campo con buona padronanza e sono in grado di valutare in ogni momento se tentare l'assalto o bersagliarvi sulla distanza, sfruttando bene la propria superiorità numerica. Il risultato di queste azioni "ragionate", tra balzi felini e tattici ripiegamenti, è che per prendere a calci nel sedere i nemici (letteralmente) non bisogna servirsi della loro stupidità digitale, come spesso capita, bensì di una buona scelta di tempo tra un colpo di fucile e una martellata sulle gengive. Naturalmente, il giudizio sostanzialmente positivo sui vari comparti, a cui aggiungiamo il gradimento per un ispirato impianto sonoro (nelle musiche, ma anche nella recitazione degli attori), è condizionato anche dal prezzo con cui gli ACE Team hanno deciso di esordire sul mercato, nella speranza di un accesso più largo possibile alla loro opera. Il nostro entusiasmo appare però del tutto legittimato dalla presenza, in rete e sugli scaffali dei negozi, di prodotti decisamente scadenti venduti a prezzi esorbitanti, magari grazie a una strumentale costruzione dell'hype.

Mario Baccigalupi
Baccigalupi@Hotmail.com

Queste enormi creature, che sembrano un incrocio tra un pachiderma e un dinosauro, sono una specie di marchio di fabbrica di Zeno Clash.

Giudizio

Il gioco indipendente degli ACE Team è finalmente tra a noi: traendo linfa dalla creatività tipica dei modder, il gameplay di Zeno Clash presenta un sistema di combattimento efficace e inusuale, pur con qualche imperfezione. Per una volta, le armi in pugno sono implementate in funzione degli scontri ravvicinati, grazie a un'appropriata IA e a meccaniche poco gentili con chi imbraccia fucili e pistole. Anche le qualità grafiche del Source si dimostrano apprezzabili e ben amalgamate con il peculiare design "curvo" del mondo di Zenozoik, mentre una trama intrigante e desueta completa il quadro di un prodotto riuscito.

\+ Trama profonda e scenari evocativi. Sistema di combattimento riuscito...

− ... A parte qualche sbavatura nel meccanismo di Lock-On. Troppo breve, come molte cose belle.

VOTO 86

La tua libreria on-line

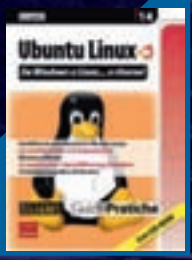
Per scoprire tutto il mondo del...

RECUPERA E SALVA I FILE PERSI O CANCELLATI
Per realizzare i backup dei propri file importanti!
€ 8,50

FOTOGRAFIA DIGITALE DOPO LO SCATTO
I migliori trucchi per elaborare foto digitali con Windows!
€ 9,90

HOME THEATER PORTA IL CINEMA A CASA TUA
Il cinema direttamente in salotto!
€ 8,90

UBUNTU LINUX
Per capire come funziona una delle più famose distribuzioni Linux: Ubuntu!
€ 9,90



Un volume interamente a colori che spiega come creare musica, a livello amatoriale o professionale, utilizzando il proprio PC e la quarta versione del famosissimo software Cubase!

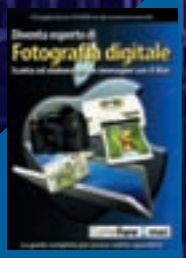
CUBASE 4
MUSICA DIGITALE
€ 12,90

Acquistando 3 o più libri, le spese postali sono gratuite!

COMPUTER NO PROBLEM
Impara a gestire i problemi più comuni del tuo PC!
€ 8,90

PC FAI DA TE GUIDA PRATICA ALL'HARDWARE
La guida all'Hardware più economica e completa
€ 12,90

DIVENTA ESPERTO DI FOTOGRAFIA DIGITALE
Le tecniche per scattare splendide fotografie digitali
€ 12,00



FOTOGRAFIA DIGITALE INQUADRA E SCATTA
Hardware e software dedicati alla fotografia digitale!
€ 8,90

Photoshop è un programma che offre talmente tante funzioni da rendere un testo generico insufficiente a trattarle tutte. Questo volume è dedicato a uno fra gli aspetti più spettacolari e utilizzati del pacchetto: gli effetti speciali! Se volete scoprire come diventare dei maestri nell'uso dei filtri, non esistate e fate vostro questo fantastico volume!

PHOTOSHOP EFFETTI SPECIALI
€ 8,90

I trucchi degli esperti per ottenere il massimo dall'ultimo sistema operativo di Microsoft raccolti in un unico, imperdibile libro che un vero appassionato non può lasciarsi scappare per nessun motivo!

WINDOW VISTA IMPOSTAZIONI TRUCCHI E SEGRETI
€ 8,50

IN REGALO! UN SIMPATICO OMAGGIO

www.spreastore.it

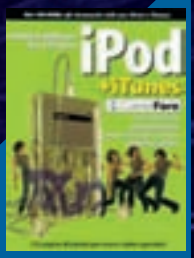
DIGITALE

ECCEZIONALE!

WINDOWS VISTA IL REGISTRO DI SISTEMA
€ 8,50

PERSONALIZZARE LE FUNZIONI DEL PROPRIO PC NON È MAI STATO COSÌ FACILE!

IPOD + ITUNES
Tutto quello che avreste sempre voluto chiedere su iPod in un unico volume!
€ 9,90



L'HARDWARE DEI PC AGGIORNARE, RIPARARE, ELABORARE IL COMPUTER
Scopri come aggiornare e riparare il tuo PC!
€ 8,50

AUDIO DIGITALE DAL CAMPIONAMENTO AL MIXING
Tutto quello che serve per imparare a mixare un brano!
€ 12,00

LINUX TUTTI I SEGRETI
Diventa subito operativo e produttivo con questo OS!
€ 12,90

OFFERTA VALIDA SOLO ONLINE!

SE ACQUISTI 2 DVD IL TERZO È IN REGALO!

SE PREFERISCI REGALARTI UN MONDO DI EMOZIONI, ACQUISTA LA SERIE COMPLETA:

30 DVD a €89,00
comprese le spese postali!

Scegli le *pubblicazioni* che vuoi ordinare

Indica con una ✗ le pubblicazioni che desideri ricevere:

	DIVENTA ESPERTO DI FOTOGRAFIA DIGITALE	€ 12,90
	FOTOGRAFIA DIGITALE DOPO LO SCATTO	€ 9,90
	FOTOGRAFIA DIGITALE INQUADRA E SCATTA	€ 8,90
	L'HARDWARE DEI PC - AGGIORNARE, RIPARARE, ELABORARE IL COMPUTER	€ 8,50
	PC FAI DA TE - GUIDA PRATICA ALL'HARDWARE	€ 12,90
	RECUPERA E SALVA I FILE PERSI O CANCELLATI	€ 8,50
	HOME THEATER - PORTA IL CINEMA A CASA TUA	€ 8,90
	LINUX - TUTTI I SEGRETI	€ 12,90
	UBUNTU LINUX	€ 9,90
	AUDIO DIGITALE - DAL CAMPIONAMENTO AL MIXING	€ 12,00
	CUBASE 4 - MUSICA DIGITALE	€ 12,90
	iPOD + iTUNES	€ 9,90
	MUSICA CON IL PC	€ 9,90
	PHOTOSHOP ARTISTI DIGITALI	€ 9,90
	PHOTOSHOP - COLORI PERFETTI	€ 8,90
	PHOTOSHOP - EFFETTI SPECIALI	€ 8,90
	PHOTOSHOP - IL FOTORITOCCO	€ 8,90
	PHOTOSHOP - PAESAGGI PERFETTI	€ 12,00
	JAVASCRIPT - CREARE PAGINE WEB INTERATTIVE	€ 12,90
	CREARE UN SITO WEB IN POCHI MINUTI	€ 9,90
	WEB 2.0 AJAX	€ 12,90
	WINDOWS VISTA- IL REGISTRO DI SISTEMA	€ 8,50
	WINDOW VISTA - IMPOSTAZIONI TRUCCHI E SEGRETI	€ 8,50
	WINDOWS VISTA - GUIDA BLU	€ 12,90

SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www.spreastore.it.** Per ulteriori informazioni puoi scrivere a **store@sprea.it**

NOME
COGNOME
VIA
N° C.A.P. PROV.
CITTÀ
TEL.
E-MAIL

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:
Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

☐ **Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di € 2,90**
☐ **Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di € 7,00**

SUPER OFFERTA! SE ACQUISTI TRE O PIÙ TITOLI LE SPESE POSTALI SONO GRATUITE!

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:
Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

☐ **Ricevuta di versamento su CCP 91540716 intestato a Sprea Editori S.P.A. Via Torino 51 - 20063 Cernusco Sul Naviglio MI**
☐ **Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.**
☐ **Carta di Credito**

N.
(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)
Scad. CVV
(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

Nome e Cognome del Titolare

Data Firma del titolare

THE GAMES MACHINE - N°246

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali - (Codice Privacy d.lgs. 196/03) Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51, è il Titolare del trattamento dei dati personali che vengono raccolti, trattati e conservati ex d.lgs. 196/03. Gli stessi potranno essere comunicati e/o trattati da Società esterne Incaricate. Ai sensi degli artt. 7 e ss. si potrà richiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei dati, ovvero l'esercizio di tutti i diritti previsti per Legge. La sottoscrizione del presente modulo deve intendersi quale presa visione, nel colophon della rivista, dell'Informativa completa ex art. 13 d.lgs. 196/03, nonché consenso espresso al trattamento ex art. 23 d.lgs. 196/03 in favore dell'Azienda.

■ **CPU:** Single Core 3 GHZ (Dual Core 2.6 GHz) ■ **RAM:** 1 GB (2 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** ATi Radeon X700/Nvidia GeForce 6600 (ATi Radeon 2600/nVidia GeForce 8600)
■ **SPAZIO SU HD:** 7 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL
■ **SVILUPPATORE:** Bethesda Softworks ■ **PUBLISHER:** Bethesda Softworks
■ **DISTRIBUTORE:** Microsoft Live! ■ **MULTIPLAYER:** Assente
■ **LOCALIZZAZIONE:** Completa ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 12

fallout.bethsoft.com

Fallout 3: Broken Steel

Dopo l'Alaska virtuale e un'acciaieria dismessa causa conflitto nucleare in quel di Pittsburgh, si chiude il ciclo delle mini espansioni per Fallout 3. E si torna in grande stile a Washington D.C.

Non ci sono dubbi: il successo di Fallout 3 è stato eccezionale e la bravura dei Bethesda ha dato pochi spunti a eventuali detrattori. RPG e FPS sono stati fusi in un prodotto vasto, complesso ma anche alla portata di tutti. Dopo aver spolpato il gioco in versione originale, gli appassionati hanno avuto la possibilità di tornare nelle lande devastate dall'olocausto nucleare non solo grazie alla produzione di mod artigianali, ma anche per merito di un paio di espansioni ufficiali che abbiamo avuto modo di recensire nei mesi scorsi. Operation Anchorage (appena sufficiente) ci ha esaltati solo per le ricompense finali mettendo in mostra una linearità che non appartiene alle corde del gioco originale. È andata meglio con the PITT (discreto) che ha segnato il ritorno alla cultura RPG condita da sani interrogativi morali e dall'immancabile perquisa dei cadaveri che tanto piace ai voi looter da poltrona.
Ora tocca a Broken Steel chiudere il conto, dando una nuova interpretazione al finale di questo ottimo titolo.

PER POTER AFFRONTARE QUEST'ESPANSIONE È NECESSARIO AVER GIÀ COMPLETATO LA MAIN QUEST DEL GIOCO ORIGINALE

SPOILER INSIDE

A differenza dei suoi predecessori, Broken Steel parte da un presupposto molto semplice: per poter affrontare quest'espansione è necessario aver già completato la main quest del gioco originale. Scaricarlo e installarlo prima di aver raggiunto uno qualsiasi dei finali di "Take it Back" in Fallout 3 non servirà a nulla visto che proprio l'aver visto la fine del gioco farà da presupposto per l'inizio di questa nuova

Raccogliere un Tesla Coil in una delle basi dell'Enclave è l'obiettivo primario del giocatore.

I soldati dell'Enclave dotati di inceneritore portatile sono una bella rogna.

Installando l'espansione sarà possibile sbloccare una serie di Perk aggiuntivi. Alcuni sono molto interessanti...

IL TRENO DELLE CONSEGUENZE [SPOILER INSIDE]

Uno degli aspetti più interessanti di Fallout 3 riguarda le conseguenze delle azioni del giocatore all'interno del mondo virtuale di gioco. Comportamenti positivi aumentano il Karma e portano vantaggi nel momento in cui chiediamo aiuto a personaggi di allineamento positivo. Questo aspetto sarà tanto più evidente nel momento in cui rigiocheremo l'ultima missione del prodotto originale, Take it back!. La decisione se attivare o no il purificatore avrà ampie ripercussioni su quanto accadrà nel corso delle missioni dell'espansione, visto che si inizierà a notare un cambiamento delle condizioni di vita all'interno della zona contaminata. Un'ulteriore conferma delle qualità RPG di questo ottimo prodotto, che rende Broken Steel l'espansione più organica del trittico in relazione alla trama ideata da Bethesda.

Mirare sempre alla testa potrebbe non bastare.

mini avventura. In realtà, non ci sono stravolgimenti di sorta al filone narrativo principale: la Fratellanza dell'Acciaio e l'Enclave continuano a darsela di santa ragione per il controllo delle Wasteland e il giocatore avrà la possibilità di lavorare ancora per i primi a discapito dei secondi a prescindere dall'allineamento morale tenuto durante la campagna originale. Partendo da questi presupposti, ci sarà spazio per una serie di missioni primarie e opzionali: le prime ci vedranno impegnati nel recupero di un componente per un'arma da usare in occasione dell'attacco vero e proprio che si svilupperà nella zona sudoccidentale delle Wasteland, ovvero una base militare in disuso divenuta il bunker dell'Enclave dopo quanto accaduto nel gioco originale. Le seconde saranno missioni di scorta a personaggi e merci: meno divertenti, ma piuttosto remunerative.

NATURALE PROSECUZIONE

Com'è facile intuire dall'ambientazione, Broken Steel ripropone esattamente il concept di The PITT, ovvero l'esplorazione di nuove zone realizzate appositamente (all'aria aperta o sotterranee) e una serie di incontri scriptati mescolati al contesto di eventi e personaggi presenti nel gioco originale. Come detto nell'introduzione, questo aspetto tranquillizzerà gli appassionati identificando BS come la naturale prosecuzione di Fallout 3 sul piano del gameplay, includendo anche un'importante decisione in grado di condizionare il nostro allineamento morale e i rapporti con le due fazioni più potenti del gioco. La vera novità è tuttavia rappresentata dall'innalzamento del cap limit: dal ventesimo si passa al trentesimo livello. Una scelta apprezzabile perché permette di sviluppare al massimo le abilità su cui ci si concentra durante la fase iniziale dell'avventura. A mettere alla prova nostri poteri troveremo una serie di creature inedite o evoluzioni di quelle già incontrate nelle missioni precedenti: tra supermutanti cattivissimi e membri dell'Enclave ultracorazzati, vi possiamo garantire che ci sarà parecchio da sudare anche dopo aver portato al massimo le proprie capacità e ottenuto le armi migliori in circolazione, comprese quelle presenti nelle due espansioni precedenti. Broken Steel è un titolo molto più difficile degli altri: l'arrivo di nuove armi è infatti compensato dalla presenza di nuove creature (umani, mutanti, animali) decisamente più coriacee da stendere anche dopo essersi equipaggiati a dovere; logica conseguenza dell'innalzamento del cap limit che altrimenti avrebbe sbilanciato troppo il gameplay a favore del giocatore.

TRA SUPERMUTANTI CATTIVISSIMI E MEMBRI DELL'ENCLAVE ULTRACORAZZATI, POSSIAMO GARANTIRVI CHE CI SARÀ PARECCHIO DA SUDARE

NUOVI GIOCATTOLI

Tutto come previsto per quanto riguarda la giocabilità dunque e grosse sorprese non arrivano nemmeno negli altri settori: tecnicamente il gioco è esattamente lo stesso visto in azione qualche mese fa e la realizzazione di nuovi elementi come creature, armi e oggetti segue fedelmente la qualità e lo stile grafico visti in azione ad ottobre 2008. Anche la longevità riflette i canoni stabiliti dalle due espansioni precedenti nonostante l'evidente innalzamento del livello di difficoltà: cinque ore abbondanti di gioco per finire le main quest e un paio per quanto riguarda le side quest porteranno a girovagare parecchio per le Wasteland per sperimentare nuovi giocattoli. Per i soliti 800 Microsoft Points il gioco vale la candela?

Matteo "Elvin" Lorenzetti
elvin@sprea.it

Giudizio

Broken Steel è la conferma di come non serva inventarsi evoluzioni o cambi di ambientazione particolari per realizzare un'espansione di qualità. Oltre ai contenuti ampiamente in linea con le aspettative, la vera novità è rappresentata dall'innalzamento del cap limit che, in concomitanza con una notevole difficoltà delle missioni proposte, rende Broken Steel l'espansione migliore del trittico proposto finora da Bethesda. Solo la longevità ridotta e qualche occasionale baco rappresentano l'unico vero difetto da contestare a questa espansione che, per il modo in cui si aggancia alla storia principale e la sfida proposta, merita più delle altre di essere giocata a fondo.

\+ Dieci livelli in più da macinare
Armi e creature inedite

− Sei ore e tutti a nanna
Qualche baco qua e là

VOTO 79

L'ABBONAMENTO PAGALO VIA WEB

Puoi rinnovare anche se il tuo abbonamento non è ancora scaduto

SE SEI GIÀ ABBONATO E RINNOVI CON CARTA DI CREDITO VIA WEB

Se rinnovi l'abbonamento a **The Games Machine** con **carta di credito** il **risparmio** è **maggiore** rispetto ad un altro tipo di rinnovo: **13 numeri a soli**

€ 68.00

Risparmio totale Euro 34,70 pari al 33,79% Risparmi più di 4 numeri + altri 9 euro + 1 euro di bollettino rispetto a un nuovo abbonato

Prezzo a copia Euro 5,23

SE SEI GIÀ ABBONATO E RINNOVI

Se **rinnovi** l'abbonamento a **The Games Machine risparmi di più** rispetto a un nuovo abbonato

€ 72.00

Risparmio totale Euro 30,70 pari al 29,89% Risparmi più di 3 numeri + 5 euro rispetto a un nuovo abbonato

Prezzo a copia Euro 5,54

I NUOVI ABBONATI

Abbonati a **The Games Machine! 13 numeri** con soli

€ 77.00

Risparmio totale Euro 25,70 pari al 25.02% Risparmi 3 numeri

Prezzo a copia Euro 5,92

Sei pronto? *Ti servono massima concentrazione, sangue freddo e grande abilità. In un anno, ti aspettano* ***13 imperdibili DVD*** *con un numero incredibile di* ***DEMO*** *e* ***13 GIOCHI COMPLETI!*** *Ogni mese,* ***The Games Machine*** *verrà consegnato puntualmente a casa tua in una confezione a prova di urto.*
Non puoi rischiare di lasciarti sfuggire neanche un numero di ***The Games Machine*** *e nemmeno rinunciare a uno sconto davvero eccezionale.*
Il gioco si è fatto veramente duro: è arrivato il momento di abbonarsi!

I VANTAGGI

✔ Abbonandoti oggi stesso a The Games Machine, potrai cominciare a ricevere direttamente a casa tua la rivista già dal prossimo numero. Se le poste dovessero smarrire una copia, basta che tu ci scriva una e-mail e ti prolunghiamo l'abbonamento!
✔ Protezione speciale anti-ammaccatura per la confezione del DVD!
✔ Sconto del 33.79%, praticamente più di 4 NUMERI GRATIS, per i rinnovi!
✔ Nessun rischio! Soddisfatto o rimborsato! In qualsiasi momento!

vai su www.tgmonline.it/abbonamenti

Sottoscrivendo l'abbonamento ricevi a casa il tuo mensile preferito e puoi gestirlo come vuoi tu dal WEB

AVRAI UNA CABINA DI COMANDO PERSONALE

ECCO TUTTO QUELLO CHE CI POTRAI FARE

✔ puoi **spostarlo** quando cambi indirizzo, anche solo per un mese
✔ puoi **interrompere** la spedizione durante le vacanze
✔ puoi **controllare** quando lo abbiamo spedito
✔ puoi **verificare** se ti sta per scadere l'abbonamento
✔ puoi **rinnovarlo** da solo, risparmiando tempo, denaro e fastidi

OFFERTA VALIDA FINO AL 01/07/2009
SONO ACCETTATE TUTTE LE CARTE DEL CIRCUITO VISA, AMERICAN EXPRESS E DINERS.

PER OGNI INFORMAZIONE ULTERIORE RIVOLGERSI A ABBONAMENTI.TGM@SPREA.IT O AL FAX N° 02/700537672

Sprea editori ITALY

■ **CPU:** Single Core 2.4 GHz (Dual Core 2,2 GHz) ■ **RAM:** 1 GB (2 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** ATi Radeon X1300/nVidia GeForce 6600 (ATi X1800/nVidia 7600GT)
■ **SPAZIO SU HD:** 4 GB ■ **CONNESSIONE:** Nessuna
■ **SVILUPPATORE:** Raven Studios ■ **PUBLISHER:** Activision
■ **DISTRIBUTORE:** Activision ■ **MULTIPLAYER:** Assente
■ **LOCALIZZAZIONE:** Completa ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 59.90

http://www.uncaged.com/

Wolverine

BRONZE AWARD
THE GAMES machine

X-Men: Wolverine: caso più unico che raro in cui il gioco è più bello del film.

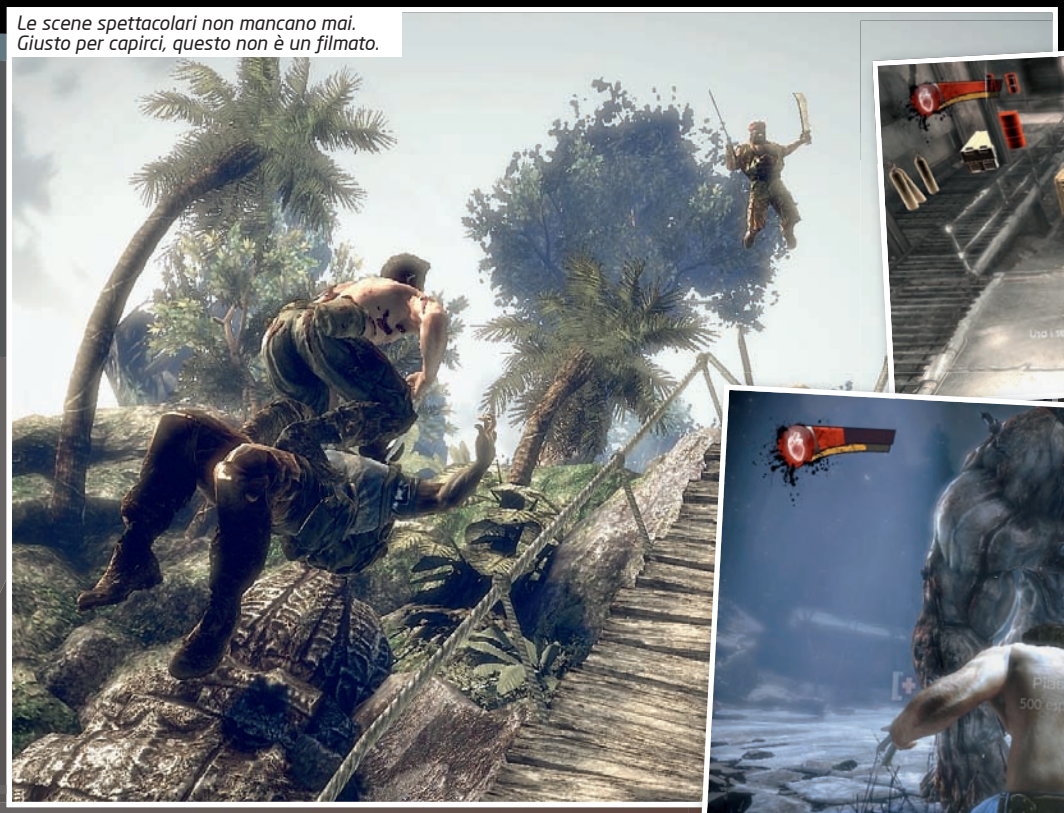
Chi non ha mai pensato a quanto sarebbe una figata avere dei super poteri? Quando ero piccolo ero convinto di poter correre più veloce di ogni altro... ma ne ero convinto proprio, eh? Mi mettevo sulla linea di partenza assieme ai miei amichetti e al via scattavo come un fulmine, a volte vincevo e allora avevo i super poteri, altre volte perdevo e allora non avevo voglia di usarli. Facile.
Col passare degli anni ho scoperto di avere davvero dei poteri speciali. Certo non posso passare attraverso i muri e le mi ferite non si rigenerano all'istante, ma ho il dono di far sentire la gente intelligente. Basta che qualcuno mi si affianchi e scambi con me qualche parola che tac, lui si paragona a me e si sente subito un genio. Wolverine ovviamente è un'altra cosa: il figlio del commissario Basettoni non solo si rigenera a vista d'occhio, non solo gli escono le ossa dalle mani, ma è incredibilmente più longevo di chiunque altro. Basti pensare che è nato ai primi dell'800 e non gli si darebbero più di 200 anni...
Sta di fatto che in concomitanza dell'uscita del film nelle sale, ecco che salta fuori l'allegro giocherello di Wolverine. Devo ammettere di essere partito un po' prevenuto: mediamente viene realizzato un tie-in bello ogni 4 o 5 e le mie aspettative erano piuttosto scarse. Già dai primi istanti di gioco, però, mi sono reso conto di avere per le mani qualcosa di ben più che decoroso, un titolo che poteva risultare addirittura godibile.
Prima di passare alla classificazione del genere di gioco, ci tengo a sottolineare che questo è uno dei pochi tie-in in circolazione che risultano migliori della controparte cinematografica: non solo il gioco possiede una storia più intrigante e coinvolgente (anche se alcuni personaggi vengono introdotti senza una spiegazione, dando per scontato che si sia visto il film), ma alcune location, inedite rispetto alla pellicola, sono davvero ben studiate. Insomma, con questo prodotto è stato fatto ben più del classico "compitino".

Ammazzando gente si ottiene una specie di mana che si accumula in una barra posta sotto quella dell'energia. Serve per fare far i botti ai nemici.

L'IMPATTO ESTETICO PROPOSTO DA X-MEN: LE ORIGINI – WOLVERINE È GENERALMENTE MOLTO CONVINCENTE

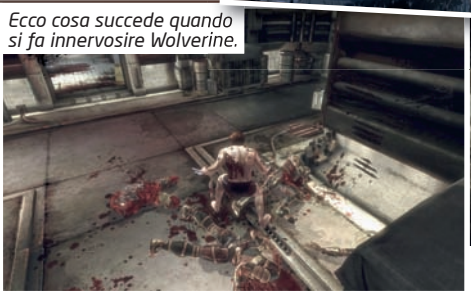
XXX THE LETTERS OF THE BEAST (MA ANCHE DI ALTRO)

X-Men: Le Origini – Wolverine è picchiaduro a scorrimento multidirezionale (stile Devil May Cry, per intenderci) con alcuni elementi pescati dal genere RPG. A parte tagliuzzare chiunque gli capiti a tiro in molteplici e fantasiosi modi, Wolverine acquisisce punti esperienza dalle sue uccisioni, punti che vengono raccolti in una barra che indica quanto ci manca al raggiungimento del livello successivo. Una volta raggiunto il nuovo livello, viene elargito un bonus da assegnare ad alcune voci della categoria "abilità"; bisogna dire che l'"upgrade" è estremamente graduale e raramente la presenza o meno di un punto qui o là sarà palesemente percepibile.
L'elemento RPG si riscontra anche in un altro ramo espandibile, quello chiamato "Mutageni". Qui non c'è bisogno di ammazzare gente per incrementare le capacità del nostro eroe: basterà raccogliere alcune "medaglie" sparse nei livelli per sbloccare punti da assegnare a diversi potenziamenti (capacità rigenerative risultino più efficaci, maggiore esperienza per ogni uccisione e via così).
Chiudiamo la faccenda "roba che si può raccogliere" con le action figure di Wolverine. Seminasconste per l'area di gioco, queste statuine vi permetteranno di sbloccare tre costumini di Wolverine. classico, leggendario e X-Force. Sono sicuro che qualcuno non sarà d'accordo, ma Wolverine lo preferisco di gran lun-


Le scene spettacolari non mancano mai. Giusto per capirci, questo non è un filmato.

Ecco cosa succede quando si fa innervosire Wolverine.

Il bestione sembra tanto cattivo ma in fondo è sufficiente zompargli in testa per fargli un male boia.



I "balletti" di Wolvie sono spettacolari e letali.

CON X-MEN: LE ORIGINI – WOLVERINE È STATO FATTO BEN PIÙ DEL CLASSICO "COMPITINO"

ga in canotta e jeans, piuttosto che in calzamaglia con le orecchie da lupacchiotto.

E A TE COME TI CHIAMANO? ROTELLE?

La difficoltà complessiva del gioco è impostata sullo scarso andante: un po' ci si mette Wolverine, che già per natura non è proprio un tipo tenero, e un po' anche le orde di nemici. Le cose un pelino cambiano con i boss di fine livello, ma a ben vedere manco tanto... basta capire come e quando colpirli e il gioco è fatto. Qualche problema in più forse (ho detto forse) ve lo potranno creare gli enigmi proposti, che richiedono solitamente di spostare il tal oggetto sulla piattaforma per far sì che accada qualcos'altro, ma capita che la soluzione all'enigma non sia così ovvia e che soprattutto siano richieste abilità e tempismo per passare allo stage successivo.
Nel caso (raro) in cui non sappiate bene cosa fare o dove andare, vi sarà sufficiente azionare i vostri sensi di Ragno (ma il gioco li chiama "Sensi Ferali"): lo schermo diventerà così grigiastro, resteranno colorati solo gli oggetti con cui è possibile interagire, e verrà mostrata una sorta di scia che indicherà la direzione da prendere. Insomma, roba a prova di niubbo totale. Benché sia decisamente più comodo utilizzare il game pad per le nostre simpatiche carneficine, anche con mouse e tastiera si riesce a portare a casa qualche bella soddisfazione, benché sia necessaria un po' più di pratica.

TECNICAMENTE

L'impatto estetico è generalmente molto convincente: gli scenari sono una goduria per gli occhi, sia quelli ambientati in Africa che quelli relativi ai giorni nostri (quando si gioca in Africa si vive una sorta di flashback di tre anni prima). Molto buone le animazioni di Wolverine e sensazionali una buona parte dei filmati di intermezzo (peccato che non si possano saltare e se si crepa bisogna rivederseli).
Gli amanti dello splatter e delle scene truculente troveranno di sicuro di che gioire, Wolverine semina arti che è un piacere.
Per quanto riguarda i difetti, possiamo dire che avremmo apprezzato maggiormente una maggiore libertà di movimento, e che capita che si verifichino delle collisioni un po' approssimative... niente di eclatante, ma fastidioso in un contesto di eccellenza. Non è il massimo anche la varietà dei nemici proposti. Ah, al protagonista a volte spunta la canottiera... misteri.

Raffaele Sogni
raffo@sprea.it

Giudizio

Sono rimasto piacevolmente sorpreso da Wolverine: tecnicamente è valido, lungo quanto basta perché ci si convinca di aver speso bene i propri soldi, e divertente abbastanza perché non manchi mai il desiderio di continuare. Certo, la perfezione è lontana: premere migliaia di volte i tasti, per quanto le mosse siano varie, può portare a un po' di scoramento, e la difficoltà generale a livello medio è troppo bassa, il che porta a volte scarsa soddisfazione nel raggiungimento degli obiettivi. Peccato infine per la totale assenza di una modalità multiplayer: un co-op lo potevano pure infilare.

\+ Divertente
Ben realizzato
C'è Wolverine

– Un po' troppo ripetitivo

VOTO 83

■ **CPU:** Single Core 3.5 GHz (Dual Core 2.1 GHz) ■ **RAM:** 1 GB (1.5 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** ATi Radeon X800/Nvidia GeForce 6800 (ATi Radeon 1700/nVidia GeForce 7800)
■ **SPAZIO SU HD:** 5 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL
■ **SVILUPPATORE:** Valve Software ■ **PUBLISHER:** Valve Software
■ **DISTRIBUTORE:** Valve Software(Steam)/Electronic Arts Retail ■ **MULTIPLAYER:** LAN, Internet
■ **LOCALIZZAZIONE:** Sottotitoli ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 29.90

www.l4d.com

Left 4 Dead

SILVER AWARD GAMES machine

Dopo essere riusciti a fuggire e aver impersonato gli zombie nella modalità Versus, è giunto il momento di sopravvivere veramente...

Il successo di Left 4 Dead è stato sicuramente uno degli aspetti più interessanti della trascorsa stagione invernale, e il titolo ha superato abbondantemente i quattro milioni di copie vendute in versione Source e Xbox 360. Anticipando di un mese il TGM After di questo titolo, ci troviamo oggi a parlare di una serie di novità che in queste settimane hanno investito il gioco Valve dedicato ai non morti più veloci di sempre. La novità più interessante riguarda la pubblicazione di un pacchetto di aggiornamenti che ha portato all'attenzione dei giocatori una nuova modalità, chiamata Survivor, che si configura come una vera e propria corsa contro il tempo in cui il gruppo di sopravvissuti è chiamato a gareggiare contro se steso andando a comporre una vera e propria ladder di tempi. Si gioca sulla versione, modificata per impedire ai giocatori una qualsiasi via di fuga, di quindici porzioni di scenario delle mappe originali. I survivor non possono accedere alle safehouse ma solo rifornirsi di munizioni e medikit in appositi punti nei momenti di pausa tra un'ondata e l'altra.
Proprio il concetto di ondata fa il suo ingresso in questa nuova modalità di gioco per L4D: se nelle due originali il gruppo aveva il semplice scopo di attraversare un'area ben definita per andare da una Safehouse all'altra cercando di portare in salvo la pelle, nel Survival mode l'obiettivo è quello di cercare di resistere il più a lungo possibile all'interno di una zona di dimensioni ristrette, sopravvivendo ad assalti di intensità crescente. Per farlo è necessaria una capacità di coordinazione superiore rispetto al passato visto che le possibilità di muoversi o nascondersi sono molto limitate e, in spazi così ristretti, è molto facile spararsi addosso. L'interfaccia è stata opportunamente modificata raffigurando nella parte alta dello schermo un grosso orologio che scandisce il passare del tempo in relazione alla miglior prestazione della squadra. Il gameplay, com'è facile intuire, cambia radicalmente rispetto al passato: la tecnica più gettonata consiste nel trovare il punto più facilmente difendibile e presidiarlo al meglio delle proprie possibilità. In genere si tratta di luoghi sopraelevati o con pochi accessi, che possano essere tenuti sotto tiro da almeno un paio di membri del gruppo: ad aiutare i giocatori nell'impresa troviamo la disponibilità di taniche di benzina e bombole di gas, da posizionare in punti strategici dello scenario e pronte per essere fatte esplodere quando la pressione inizia a farsi insopportabile. Questo, e le novità introdotte dalle mappe modificate e uno scenario completamente nuovo creato apposta per questa modalità, basta a giustificare un eventuale acquisto ritardato?

Matteo "Elvin" Lorenzetti
elvin@sprea.it

La hall del Terminal è una delle mappe più facili da difendere: ottima per fare pratica...

Giudizio

Vale la pena comprare ora L4D? Assolutamente sì. Il Survival Mode rappresenta un salto di qualità piuttosto importante, al punto da far considerare il gioco come degno di attenzione da parte di chi lo aveva trascurato in prima battuta. L'unico difetto è la scarsa complessità tattica di questa modalità, che obbliga a trovare un punto e a difenderlo a oltranza senza particolari variazioni sul tema che in alcuni scenari mal si sposa con orde di zombie che vanno giù al primo colpo e la cui velocità non può essere compensata dalla mobilità dei giocatori. In ogni caso si tratta di una piacevole aggiunta di cui valuteremo l'impatto globale nel TGM After del mese prossimo.

\+ Modalità tutta nuova
Una mappa inedita

− Non molto profondo tatticamente

VOTO **87**

Se la tua PASSIONE si chiama MAC...
Ecco la RIVISTA CHE STAVI ASPETTANDO

CON DVD

NOVITÀ

Mac magazine N°006

GOOGLE E IPHONE
COME SINCRONIZZARE CONTATTI E CALENDARIO...
- Senza perdere i tuoi dati
- Con gli aggiornamenti Push gratuiti alternativi a MobileMe

+POTENZA al tuo Mac

IN QUESTO NUMERO

67 PAGINE DI GUIDE UTILI
Indispensabili per chi usa il Mac

Il mondo "verde" di Apple
Gli accessori ecologici

Le novità di iMovie '09
Tecniche base di montaggio video

Recensioni hardware e software
- Apple iMac 24" 2,93 GHz
- Pinnacle PCTV nanoStick
- Hercules ePlug 200 Duo
- Roxio Toast 10 Titanium

LA GUIDA COMPLETA PER:
- sostituire il disco fisso
- aumentare la RAM
- cambiare la batteria

Il kit di pulizia
Chiedilo subito in edicola
a soli 4,99€

A CONFRONTO
Compagni ideali!
Tastiere e mouse wireless

TRUCCHI E CONSIGLI
Mail con il turb
I migliori plugin per la

Mac magazine DVD
GRATIS 3 PROGRAMMI COMPLETI per un valore di 67 EURO!
PER PROGRAMMATORI
Revolution Media 3.0
Il software facile da usare per creare programmi e videogiochi per il tuo Mac
DEMO VIDEOGIOCHI
ToCa Race Driver 3
DocHaven 2.0

Roxio Toast 10 Titanium

All'opera con iMovie '09

NUOVA VITA PER IL TUO MAC
Aggiornare il Mac mini

Sprea editori ITALY

News, guide passo a passo, prove

■ **CPU:** 3,2 GHz single core ■ **RAM:** 1 GB (2 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** Radeon X1300/GeForce 6600 128 MB
■ **SPAZIO SU HD:** 6 GB ■ **CONNESSIONE:** nessuna
■ **SVILUPPATORE:** Team 17 ■ **PUBLISHER:** Codemasters
■ **DISTRIBUTORE:** Leader ■ **MULTIPLAYER:** Assente
■ **LOCALIZZAZIONE:** Sottotitoli ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 24,90

www.leisuresuitlarrygame.com

Leisure Suit Larry Box Office Bust

Prendete un brand dal passato epico e datelo in mano a una software house dal passato altrettanto epico, verrà fuori certamente un gioco epico! Ma chi ha mai detto che l'epica si possa sommare?

Innanzitutto una doverosa premessa. Noi avventurieri siamo anziani e un po' caduchi, dediti a ritrovarci in bocciofile e circolini, per quanto virtuali, e a parlare sempre dei bei tempi andati di Monkey Island e di quanto fosse geniale – e mai gretto – l'umorismo boccaccesco di Al Lowe. Dato che bisogna sempre avere riguardo per i vecchi, soprattutto quando sono un po' "rinco" come noi, occorre anche fare molta attenzione a quello che ci viene detto e soprattutto che ci viene dato da giocare, perché i coccoloni, o quanto meno la crisi di incontinenza, sono sempre dietro l'angolo. Per cui, cari i miei colleghi, vi avviso subito: se la saga di Leisure Suit Larry rievoca in voi qualche bellissimo ricordo, tenetevelo ben stretto e non rovinatelo per sempre con la lettura delle righe che seguono. Incollate queste due pagine e fate finta che non siano mai esistite e, soprattutto, non fatevi venire in mente di provare Box Office Bust su alcuna piattaforma, neppure se dovesse uscirne una demo. Potreste restarci secchi. Se, invece, veder demolito un mito fin dalle fondamenta non vi dispiace, andate pure avanti a leggere, ma poi non dite che non vi avevo avvertito!

BOX OFFICE BUST NON CONDIVIDE NULLA CON LA GLORIOSA SERIE DI CUI PORTA IL NOME, NEANCHE IL SENSO DELL'UMORISMO

COSA NON È

Il nuovo capitolo di "Leisure Suit Larry" (le virgolette sono lì apposta) completa la trasformazione da avventura grafica a gioco arcade della serie, cominciata – con molto più stile – alcuni anni fa in Magna Cum Laude, quando i diritti dello sfortunato playboy erano ancora saldamente in mano a Vivendi, erede diretta di Sierra. Poi, deve essere successo qualcosa e il brand è finito a Codemasters, che ha ben pensato di richiamare all'opera un'etichetta altrettanto famosa per "svecchiarlo": nientemeno che il Team 17, una software house che ha fatto la storia ai tempi dell'Amiga e, poi, si è imbruttita e avvoltolata su sé stessa nell'infinita saga dei Worms. I baldi program-

Questo simpatico ragazzone è il "nuovo Larry"! Non è entusiasmante? No, eh...

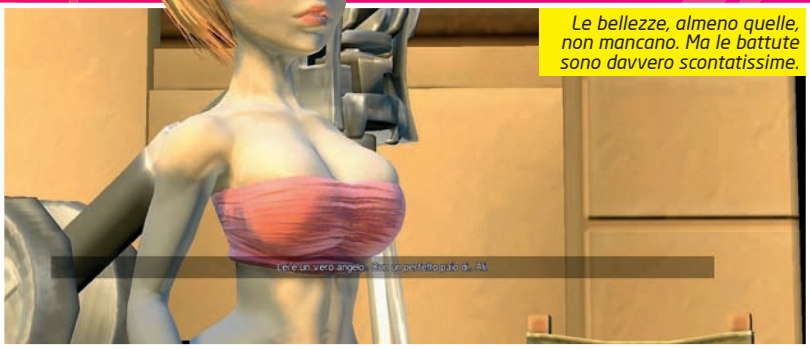
Ecco ciò che è rimasto del "vecchio" Larry!

La nostra carriera cinematografica comincerà dal gradino più basso della scala sociale: l'addetto alla rimozione dei graffiti.

Doppiaggio d'eccezione

L'aspetto più intrigante di Box Office Bust è il "cast" assunto da Codemasters per il doppiaggio. Prevede infatti una nutrita serie di attori e attrici americani, alcuni dei quali balzati più volte agli onori delle cronache. Tra gli altri, ricordiamo Jeffrey Tambor (Arrested Development), Dave Atell (Insomniac), Shannon Elizabeth (American Pie), Peter Graves (Mission Impossible), Jay Mohr (Ghost Whisperer), Patrick Warburton (Get Smart), Artie Lange (Howard Stern Radio Show), Carmen Electra (Baywatch e dozzine di altre cose). Uno spreco di risorse che potevano essere impiegate per migliorare il resto del gioco?

Per salvare, è necessario tornare al proprio camper e... usare la tazza del cesso. Che sia una raffinata metafora per dirci altro?



Le bellezze, almeno quelle, non mancano. Ma le battute sono davvero scontatissime.

matori hanno preso per buono ciò che offriva Magna Cum Laude, ovvero il mondo in 3D affrontabile a mo' di sandbox come in GTA e in Bully, ma devono aver pensato che Larry Loveage così tozzo, con il nasone e con l'acconciatura che prometteva un'alopecia incipiente, proprio non andava bene. E così lo hanno stravolto, trasformandolo in un fighetto strafottente con una chioma degna di Leonardo Di Caprio. Venuta dunque meno la somiglianza fisica con il più celebre zio Larry Laffer, a conti fatti l'unica cosa che ormai legava Magna Cum Laude con le storiche avventure precedenti, è lecito chiedersi cosa c'entri questo Box Office Bust con cosucce come "Love for Sail", "Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals" e così via, a parte ovviamente le prime tre parole del titolo. Già, perché della vecchia saga non è rimasto assolutamente niente. Beh, sì, il povero Laffer ormai è ridotto a poco più di un ricco pappone a capo di un impero del porno (e mica tanto), ma perfino il suo modello tridimensionale, in qualche modo, sembra rifiutarsi a tutti i costi di voler seguire le linee del passato.

SANDBOX SBOCCATA

Ora che abbiamo chiarito di cosa NON si tratti, vediamo di descrivere cosa c'è di buono in questo gioco. Allora, dicevo... Vediamo... Dunque... Ehm... Sì, ok, limitiamoci a descrivere il gioco e basta. Nei panni di Larry Loveage, dopo un pesantissimo intervento di chirurgia plastica, veniamo assunti da nostro zio nei suoi studios e, mentre cerchiamo di portare a termine i più imbarazzanti incarichi che siano mai stati assegnati al protagonista di un videogioco, dobbiamo sventare un tentativo di "takeover" da parte del solito, prevedibile cattivone di turno. Nel farlo, ci muoviamo liberamente negli studios (e sui set di alcuni "classici" del cinema, opportunamente riveduti e corretti), e ci ritroviamo ad affrontare piattaforme su cui saltare, oggetti da trasportare da una parte all'altra, minigiochi insulsi, secondo una logica del tipo "vorrei essere GTA, ma i soldi sono stati spesi solo per il doppiaggio". Il tutto, naturalmente, condito da dozzine di giunoniche bellezze che ammiccano al sesso senza mostrare mai niente di interessante, e da un linguaggio talmente scurrile e sboccato che in molte occasioni dà perfino fastidio. Insomma, in altre parole, un altro gioco sullo stile di Magna Cum Laude, ma peggiore. Molto peggiore: non è rimasto assolutamente niente di divertente per chiunque abbia già compiuto il suo ventesimo compleanno e, ne siamo certi, i sedicenni di oggi hanno mezzi molto più diretti e accessibili, mentre le battute di questo gioco non farebbero ridere neanche un teschio. Aggiungiamo un sistema di gestione delle telecamere poco preciso e un gameplay spesso noioso, e avremo ottenuto il capolavoro. Sì, insomma, sardonicamente parlando.

Paolo Besser
paolone@sprea.it

NON È RIMASTO ASSOLUTAMENTE NIENTE DI DIVERTENTE PER CHIUNQUE ABBIA GIÀ COMPIUTO IL SUO VENTESIMO COMPLEANNO

Giudizio

Box Office Bust riesce a segnare il definitivo tracollo di due grandi nomi, quello della serie Leisure Suit Larry e quello del Team 17 che, a onor del vero, negli ultimi anni non aveva prodotto più nulla di memorabile. Questo lavoro, invece, probabilmente lo è, ma non nel senso che tutti speravamo. Arcade futile e poco ispirato, che puzza troppo di "vorrei ma non posso", sexy come un paio di pantofole bucate, divertente come il taglio delle unghie e sboccato come uno scaricatore di porto, Box Office Bust fa seriamente rimpiangere l'umorismo di Al Lowe (che, lo ricordiamo, non c'entra niente!) e ci fa auspicare un ritorno al "vecchio stile".

\+ Grafica gioconda e tutto sommato ispirata.

− Umorismo e linguaggio becero. Eccessivamente adolescenziale. Almeno mettetecele davvero, le donne nude!!!

VOTO 36

I migliori VIDEOGIOCHI con la tua rivista preferita

TGM 231 - Febbraio 2008
Un RTS sanguinario, bello da vedere e stupendo da giocare!
WARHAMMER 40K DAWN OF WAR

TGM 232 - Marzo 2008
Lo sparatutto tattico che vi mette al comando di una squadra specializzata!
FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS

TGM 233 - Aprile 2008
Il favoloso city builder che ha entusiasmato milioni di giocatori in tutto il mondo
CAESAR IV

TGM 234 - Maggio 2008
Uno dei migliori sparatutto di sempre, con le sue due espansioni!
F.E.A.R. + 2 ESPANSIONI

TGM 235 - Giugno 2008
Il bellissimo FPS che mette alla prova le vostre abilità di pianificazione!
S.W.A.T. 4 GOLD EDITION

TGM 236 - Luglio 2008
Azione e tattica con i favolosi corpi speciali dello scrittore Tom Clancy
RAINBOW SIX VEGAS

TGM 237 - Agosto 2008
L'ottimo manageriale che vi fa gestire un Luna Park!
ROLLERCOASTER TYCOON 3

TGM 238 - Settembre 2008
Uno strategico in tempo reale che lascia davvero senza fiato!
EMPIRE EARTH II

TGM 239 - Ottobre 2008
Corse folli e spericolate, a tutta velocità attraverso tracciati tutti da esplorare!
FLATOUT 2

TGM 240 - Novembre 2008
Un FPS in cui si può controllare lo scorrere del tempo. Una vera esperienza!
TIMESHIFT

TGM 241 - Dicembre 2008
RTS e robottoni giganti miscelati sapientemente insieme in un titolo imperdibile!
SUPREME COMMANDER

TGM 242 - Natale 2008
Il divertente arcade che vi fa sfrecciare per i cieli della Seconda Guerra Mondiale
BLAZING ANGELS 2

www.spreastore.it

TGM 243 - Gennaio 2009
Azione in terza persona nei panni di due eroi davvero molto particolari!
KANE & LYNCH DEAD MAN

TGM 244 - Febbraio 2009
Segui la tua popolazione, dagli albori della civiltà all'era moderna!
THE SETTLERS L'EREDITÀ DEI RE

TGM 245 - Marzo 2009
Vivi le avventure della serie televisiva più famosa e in voga del momento!
LOST

TGM 246 - Aprile 2009
La fantastica avventura di Lara Croft, la più avvenente archeologa de videogiochi
TOMB RAIDER LEGEND

TGM 247 - Maggio 2009
Uno strategico in tempo reale che vi farà perdere la testa, sia in single sia in multiplayer!
COMPANY OF HEROES OPPOSING FRONTS

Gli speciali di GAMES machine

TGM SPECIALE AVVENTURE
in allegato
SECRET FILES - IL MISTERO DI TUNGUSKA

TGM SPECIALE HORROR
in allegato
PENUMBRA

TGM SPECIALE
GLI EROI NEI VIDEOGIOCHI
in allegato
PRINCE OF PERSIA LO SPIRITO GUERRIERO

TGM SPECIALE STRATEGIA
in allegato
ACT OF WAR + ACT OF WAR HIGH TREASON

Scegli l'arretrato che vuoi ordinare

Indica con una ✗ le pubblicazioni che desideri ricevere:

	TGM 231 - Febbraio 2008 - Warhammer 40.000: Dawn of War	€ 7,90
	TGM 232 - Marzo 2008 - Full Spectrum Warrior Ten Hammers	€ 7,90
	TGM 233 - Aprile 2008 - Caesar IV	€ 7,90
	TGM 234 - Maggio 2008 - F.E.A.R. + 2 Espansioni	€ 7,90
	TGM 235 - Giugno 2008 - S.W.A.T. 4 Gold edition	€ 7,90
	TGM 236 - Luglio 2008 - Rainbow Six Vegas	€ 7,90
	TGM 237 - Agosto 2008 - Rollercoaster tycoon 3	€ 7,90
	TGM 239 - Ottobre 2008 - FlatOut 2	€ 7,90
	TGM 240 - Novembre 2008 - TimeShift	€ 7,90
	TGM 241 - Dicembre 2008 - Supreme Commander	€ 7,90
	TGM 242 - Natale 2008 - Blazing Angels 2	€ 7,90
	TGM 243 - Gennaio 2009 - Kane & Lynch Dead Man	€ 7,90
	TGM 244 - Febbraio 2009 - The Settlers - L'Eredità dei Re	€ 7,90
	TGM 245 - Marzo 2009 - Lost	€ 7,90
	TGM 246 - Aprile 2009 - Tomb Raider Legend	€ 7,90
	TGM 247 - Maggio 2009 - Company of Heroes - Opposing Fronts	€ 7,90
	TGM Speciale Avventure - Secret Files: Il Mistero di Tunguska	€ 7,90
	TGM Speciale Horror - Penumbra	€ 7,90
	TGM Speciale Gli Eroi nei Videogiochi - Prince of Persia - Spirito Guerriero	€ 7,90
	TGM Speciale Strategia - Act of War + Act of War High Treason	€ 4,50
	Totale quantità Totale ordine	

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:
Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

	Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di	€ 2,90
	Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di	€ 7,00

TOTALE COMPLESSIVO	€

SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www.spreastore.it**. Per ulteriori informazioni puoi scrivere a **store@sprea.it**

NOME
COGNOME
VIA
N° C.A.P. PROV.
CITTÀ
TEL.
E-MAIL

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:
Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

- ☐ **Ricevuta di versamento su CCP 91540716 intestato a Sprea Editori S.P.A. Via Torino 51 - 20063 Cernusco Sul Naviglio MI**
- ☐ **Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.**
- ☐ **Carta di Credito**

N.
(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)

Scad. CVV
(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

Nome e Cognome del Titolare

Data_____ Firma del titolare_____

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali - (Codice Privacy d.lgs. 196/03) Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51, è il Titolare del trattamento dei dati personali che vengono raccolti, trattati e conservati ex d.lgs. 196/03. Gli stessi potranno essere comunicati e/o trattati da Società esterne Incaricate. Ai sensi degli artt. 7 e ss. si potrà richiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei dati, ovvero l'esercizio di tutti i diritti previsti per Legge. La sottoscrizione del presente modulo deve intendersi quale presa visione, nel colophon della rivista, dell'Informativa completa ex art. 13 d.lgs. 196/03, nonché consenso espresso al trattamento ex art. 23 d.lgs. 196/03 in favore dell'Azienda.

TGM AFTER

A cura di: Matteo Lorenzetti elvin@sprea.it

Che effetto hanno le patch su un viodeogame? Le modification ne allungano la vita? Che supporto ha avuto dagli sviluppatori? TGM After si propone di analizzare l'evoluzione dei giochi recensiti.

CRYSIS WARHEAD

Attesissimo e chiacchieratissimo, Crysis Warhead è stato considerato da molti, Crytek compresa, il possibile punto di ripartenza per un gioco che aveva goduto del giusto successo di vendite ma non al punto da farlo diventare quel blockbuster che tutti si aspettavano. Sul fronte del supporto da parte di Crytek, è veramente difficile trovare qualche critica da muovere agli autori del gioco, che nel giro di qualche mese hanno praticamente risolto tutti i problemi manifestatisi nella fase di lancio. Quattro patch ufficiali equamente suddivise tra Warhead (componente single player) e Wars (multiplayer) hanno risolto vari crash, ma soprattutto abilitato gli effetti grafici attivabili in modalità DX9, la cui visualizzazione era preclusa in prima battuta a chi non utilizzava Windows XP. Molto apprezzata è stata anche la patch che ha disabilitato il sistema di limitazione di attivazioni in seguito all'installazione del gioco sullo stesso PC. A risollevare ulteriormente le sorti di questa espansione ha pensato l'arrivo di un multiplayer in buona parte rifatto rispetto alla versione originale denominata Crysis Wars. Si è trattata di un'operazione di lifting molto profonda che ha reso la componente online di Warhead molto più appetibile rispetto a quella presente nel gioco originale. Le motivazioni sono di vario genere: il rifacimento della modalità di gioco principale Power Struggle ha diminuito notevolmente la dispersione dell'azione e reso più bilanciate le partite, mentre l'introduzione di Team Instant Action si è rivelata sicuramente azzeccata per come ha saputo capitalizzare la presenza di un sacco di nuove mappe di ottima qualità e il rifacimento di molte di quelle vecchie. Notevoli sono stati i miglioramenti anche sul fronte del supporto a tutto tondo per la gestione delle partite online: a una serie di controlli da console per gli amministratori dei server si sono aggiunte numerose feature per l'uso della lobby, l'autodownload dei contenuti e il supporto anticheat.

Insomma, anche sotto il profilo dell'offerta multigiocatore Warhead si può considerare un netto salto in avanti rispetto al passato: all'epoca della pubblicazione del gioco originale il multiplayer non aveva avuto grande successo in virtù dei numerosi problemi che affiggevano la gestione client/server. La pesantezza del motore grafico fece il resto: i dodici mesi di rifinitura successivi sono stati sicuramente alla base di questo benvenuto cambio di rotta in concomitanza con il progressivo aumento di potenza del parco macchine installato che ha reso meno evidenti le sempre elevate richieste hardware di questo gioco. A chiudere il cerchio troviamo il supporto al modding: la pubblicazione natalizia della patch 1.4 ha portato sotto l'albero degli appassionati il Mod SDK e il Sandbox2 Editor. Inutile dire che tanta grazia ha dato nuovo impulso alla già attiva comunità di modder per il single e il multiplayer. Molte nuove mappe sono in fase di realizzazione, mentre non si ferma la lavorazione di un sacco di nuovi mod singleplayer, insieme al continuo adattamento e miglioramento di quelli vecchi.
Un bollino verde meritato quindi per i Crytek, dopo il giallo "sulla fiducia" di un anno fa: in attesa dell'inevitabile Crysis 2, Warhead è un acquisto dalla longevità garantita, da tenere seriamente in considerazione nonostante la community non possa competere numericamente con quelle di altri titoli esclusivamente concepiti per il multiplayer quali Left 4 Dead o Team Fortress.

VOTO TGM N° 240 84

S.T.A.L.K.E.R: CLEAR SKY

Uscito praticamente in concomitanza con Warhead, Clear Sky è stato il seguito di S.T.A.L.K.E.R che tutti gli appassionati attendevano con una certa impazienza. Si è trattato di un buon secondo capitolo che non si è limitato a ricalcare alla perfezione le caratteristiche del suo predecessore, ma che ha proposto una serie di novità interessanti come il conflitto dinamico tra fazioni che rende ogni partita diversa da quella precedente. In sede di TGM After sono tuttavia altri agli aspetti di cui ci preme parlare e riguardano l'atteggiamento da parte di GSC Game World in termini di supporto e sotto il punto di vista della community ereditata dal gioco originale. Nel primo caso, gli sviluppatori ucraini hanno dimostrato di voler continuare quanto fatto in passato per il gioco originale, mettendo in piedi una campagna di supporto a Clear Sky di tutto rispetto, con la pubblicazione periodica di una serie di patch e aggiornamenti continui a un ritmo trimestrale.
La fase iniziale è stata delicata: c'erano numerosi bug da correggere cui si sommava il comportamento a volte non troppo convincente delle fazioni in campo.
I problemi sono stati quasi tutti risolti anche se a tutt'oggi alcune partite in single player si evolvono verso una situazione di stallo non particolarmente apprezzabili nella parte finale della campagna.
La storia è decisamente diversa sotto il profilo del multiplayer, che in numerosi aspetti prosegue la tradizione negativa del gioco originale.

Come per Shadow of Chernobyl, la componente online di S.T.A.L.K.E.R. in Italia è stata sempre snobbata a dispetto di quanto è accaduto in altri paesi come Spagna, Inghilterra, Germania e ovviamente gli stessi paesi dell'Est dove la community è molto attiva per una questione prettamente nazionalistica e i server dedicati sono tutt'ora ben frequentati.

Se Clear Sky suscita il vostro interesse sotto questo punto di vista preparatevi a "emigrare" all'estero con tutto quello che comporta in termini di connettività ed eventuali barriere linguistiche. A compensare la dèbacle dell'online pensano, ancora una volta, gli appassionati del modding, come al solito attivissimi e attenti alle novità in arrivo dagli sviluppatori.
Anche se la produzione di Clear Sky non è paragonabile quella di Shadow of Chernobyl, molte sono le opportunità per chi desidera interessanti variazioni sul tema radioattivo proposto dalla Zona.
Da poco GSC Game World ha rilasciato l'SDK e le community si sono messe subito al lavoro con l'arrivo di mappe nuove, feature implementate e anche total conversion in sviluppo come Lost Alpha, AMK 2.0, All Change e una nuova versione di Oblivion Lost. Sul nostro forum, NoSf3rAtU e i suoi scagnozzi già stanno collaborando con questi team per supportare e localizzare nella nostra lingua queste total conversion.
Il verdetto finale è tutto sommato semplice: la combinazione tra la mancanza di una comunità italiana appassionata di multiplayer e un'area modding in evoluzione ma non ancora al livello del capostipite, limita la valutazione a un onesto bollino giallo.
Detto in altre parole, lo S.T.A.L.K.E.R. da comprare non è questo, ma il capostipite.

VOTO TGM N° 239 86

BUDGET ZONE

A cura di: Ezio Carasci

Se vi piacciono le avventure piene di eroi e nemici da sconfiggere, questa è la pagina che fa per voi. Vi presentiamo, infatti, Gothic 3, un eccezionale GDR venduto a prezzo di saldo. Chi ama gli action game, invece, non deve lasciarsi sfuggire Onimusha 3: Demon Siege.

Onimusha 3: Demon Siege

Il mondo dei videogiochi è zeppo di titolo convertiti da console a PC. Spesso, però, il risultato di tale processo non rende giustizia alle qualità del titolo originale.
Fortunatamente ci sono anche delle eccezioni, come dimostrato da Onimusha 3: Demon Siege, acclamato action game per PlayStation 2 che si è rivelato un gioco valido anche su PC. Buona parte del merito dipende dall'ottima conversione e dalla pubblicazione di una patch ufficiale, la 1.1, che ha risolto i problemi legati all'altalenante framerate.
La trama è intrigante e ricca di colpi di scena. Il super cattivo di turno, tale Nobunaga, ha sguinzagliato per il mondo e per il tempo orde di terribili creature assetate di sangue. A impedire che la terra venga trasformata in una fumante distesa di macerie ci penseranno due eroi, un piedipiatti parigino dei nostri giorni (a cui presta il volto l'attore Jean Reno) e Samanosuke, un samurai giapponese del sedicesimo secolo. Pur con le debite differenze regionali e storiche, questi personaggi saranno impegnati nella medesima lotta contro il male.
L'unico vero neo di Onimusha 3: Demon Siege è rappresentato da un sistema di controllo da tastiera poco funzionale. Proprio per questa ragione il consiglio è quello di munirsi di un joypad.
Al sito **www.ubi.com** potrete scaricare la patch 1.1. Si tratta di un aggiornamento davvero essenziale visto che risolve i problemi di framerate che affliggevano la versione per PC del capolavoro targato Capcom.

Titolo
Onimusha 3: Demon Siege
Casa
Ubisoft
Collana
Ubisoft Exclusive
Prezzo
€ 9,90

Processore: 1 GHz - RAM: 256 MB - Scheda video: 64 MB - Sistema operativo: Windows 2000, XP, Vista

85

Gothic 3

Nel 2006 il mondo dei videogiochi si è arricchito di un eccezionale capolavoro. Stiamo parlando di Gothic 3, il terzo capitolo di una delle serie più amate di sempre. Pur trattandosi di un titolo pieno di bug, il lavoro di Pirhana Bites aveva ricevuto commenti entusiasti sia dalla stampa specializzata, che dagli appassionati.
D'altro canto Gothic 3 è dotato di una trama davvero intrigante, piena di colpi di scena e personaggi carismatici. Il regno di Myrtana è stato invaso da un potente esercito di orchi che hanno schiavizzato gli umani sopravvissuti. Chi si è ribellato è dovuto fuggire nelle foreste, dando vita a un movimento di resistenza. Il vero punto di forza di questo gioco, però, è l'ambientazione, una delle più affascinanti viste finora sugli schermi di un PC. Potrete, infatti, girovagare per tre regioni, diverse dal punto di vista climatico e caratterizzate da una specifica fauna e da un particolare stile architettonico. Come in ogni GDR che si rispetti, poi, il mondo è p ieno di quest secondarie che vi premieranno con preziosi punti esperienza, spendibili per migliorare le caratteristiche del vostro alter ego digitale.
Troverete l'ultima patch, la 1.71, collegandovi al sito www.strategyinformer.com/pc/patches/gothic3/patch.html. L'installazione di tale aggiornamento risulta fondamentale visto che risolve molti dei bug presenti nella versione originale di Gothic 3. Per chi non si accontenta è anche disponibile l'espansione stand alone Forsaken Gods, che però vi sconsigliamo.

Titolo
Gothic 3
Casa
JoWooD
Collana
Linea budget Koch Media
Prezzo
€ 19,90

Processore: 2 GHz - RAM: 512 MB - Scheda video: 128 MB - Sistema operativo: Windows 2000, XP, Vista

90

TRY & BUY

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

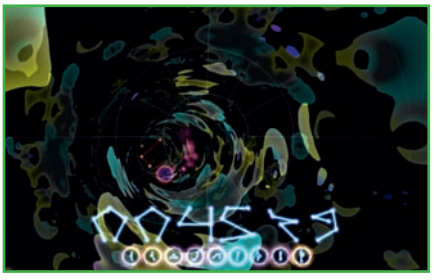
I giochi di cui parliamo in questa rubrica solitamente sono shareware, si possono usare per un periodo di prova o con qualche altra limitazione. Dopodiché, per avere il gioco completo, sarà necessario pagare una quota di registrazione agli autori.

BRAINPIPE

Software House: Digital Eel/Shrapnel Games **Prezzo indicativo:** € 11

Titolo **Brainpipe**
Periodo di prova **Primi livelli**
Sito **www.shrapnelgames.com/Digital_Eel/BP/BP_page.html**
GLOBALE **80**

La recensione di questo gioco, volendo, potrebbe essere riassunta in questo modo: "Bella raga, facciamoci un bel trippone nella nostra mente, che livelliamo alla grande e giungiamo alla trascendenza!". Il problema di una simile recensione, tuttavia, è che difficilmente potreste comprenderla, soprattutto se non avete ancora giocato a Brainpipe e, ovviamente, se l'eccessiva esposizione ai mondi giovanili non ha ancora rovinato per sempre la semantica del vostro linguaggio. Brainpipe, in ogni caso, riprende un po' il concetto del vecchio Microcosm per PC e Amiga CD32 (qualcuno lo ricorda?) (credo giusto io. NdTMB), piazzandoci all'interno di uno stretto tunnel e costringendoci, stavolta, solo a raccogliere alcuni gadget illuminati evitando accuratamente tutti gli altri, gli ostacoli, e i nemici che vogliono farci la pelle. L'obiettivo è giungere alla fine di tutti i tunnel, in cui procediamo a velocità sempre più elevata, fino a raggiungere uno stadio "oltre l'umanità", visto che teoricamente l'ambientazione altro non è che un fantasioso rendering del nostro labirinto cerebrale. Musiche incredibili ed effetti speciali a profusione per un gioco semplice semplice ma, per questo, molto coinvolgente. Se volete rilassarvi (ma non troppo) con qualcosa di molto diverso, Brainpipe fa per voi!



CAVEMAN NINJA

Software House: Belavi **Prezzo indicativo:** freeware

Titolo **Caveman Ninja**
Periodo di prova **Illimitato**
Sito **www.idealsoftblog.it**
GLOBALE **74**

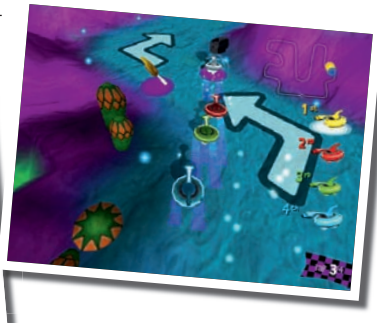
Dove lo abbia scovato il blog di Idealsoft proprio non si sa, ma bisogna dare atto a questo nostro lettore di scoprire, ogni santo mese, delle chicche davvero incredibili. Se non lo avete ancora fatto, piazzate il vostro browser su questa pagina: www.idealsoftblog.it/2009/04/joe-mac-caveman-ninja-free-fan-game.html e scaricatevi il geniale "rullakartoni non ufficiale ispirato a Caveman Ninja", un gioco gratuito realizzato con OpenBOR che vede Joe e Mac, gli spassosi protagonisti del vecchio coin op di Data East, darle di santa ragione a tutti i loro nemici in un improbabile crossover con Double Dragon. Occhio che parte piano, ma diventa presto ostico come non mai!

MINI ONE RACING

Software House: FroGames **Prezzo indicativo:** € 15

Titolo **Mini One Racing**
Periodo di prova **2 circuiti**
Sito **www.frogames.com/minione_racing**
GLOBALE **76**

Le variazioni sul tema di Micromachines non si contano più, eppure ogni volta ci ritroviamo come dei bambocci a divertirci con meccaniche di gioco apparentemente cotte e stracotte, come quella del classico circuito da affrontare in quattro con improbabili macchinine super-deformed, in single player o in divertenti gare via Internet o rete locale, cercando di tagliare per primi il traguardo e non disdegnando qualche piccolo vantaggio, offerto dai bonus raccolti qua e là. Mini One Racing è un gioco divertente e leggero, che piacerà molto a chi ha degli amici da sfidare, ma che giunge presto a noia se affrontato da soli. Per fortuna, ormai, Internet rende tutto più socievole...



Arriva la primavera e quale occasione migliore per festeggiarla di un LAN Party in un parco con tanto di stand gastronomici? Sembrava che nel 2009 dovessimo restare a bocca asciutta e invece anche il Belpaese avrà il suo evento totale.

A cura di **Matteo "Elvin" Lorenzetti** (elvin@sprea.it)

LAN PARTY- DEMA ZONE LAN CONTEST

A Bologna il primo vero Lan Party italiano del 2009!

Non è stato un buon inizio di 2009 per quanto riguarda gli eventi multiplayer nella penisola italiana: ce ne siamo amaramente accorti un paio di mesi fa in occasione dell'annullamento della Pro Lan 2009 di Pieve di Cento, evento a cui molti giocatori italiani avevano dato la loro adesione per una tre giorni a tutto frag. E invece è saltato tutto per mancanza di sponsor, logica conseguenza di un periodo non molto florido dal punto di vista economico per tutte le aziende a livello mondiale, che fanno di questi eventi una vetrina per i loro prodotti. Questo genere di problemi non sembrano toccare gli organizzatori del Dema Zone Lan Party, un evento piuttosto consistente che avrà luogo a Monteveglio (BO) il 23-24 maggio 2009, in un'area attrezzata per accogliere circa cinquecento giocatori da tutta Italia e dall'estero. A distinguere questo Lan Party dalle altre manifestazioni troviamo la location: si tratta del Parco E. Berlinguer, all'interno del quale è prevista la realizzazione di una tensostruttura coperta in grado garantire lo svolgimento della manifestazione anche in caso di maltempo. A corollario, saranno presenti una serie di stand di molte realtà commerciali del settore che sponsorizzano l'evento (AMD, Ati, Enermax, LG e MSI e Kingston), mentre a curare la copertura mediatica penseranno i ragazzi di Gametribes. Non mancheranno anche degli stand culinari, che siamo sicuri daranno più di un motivo ai presenti di apprezzare le specialità bolognesi più ricche di colesterolo. Sotto il profilo dei contenuti, l'evento si prospetta molto interessante. I titoli supportati per PC sono tre: Call of Duty 4, Pro Evolution Soccer 2009 (in forse Counterstrike Source) e un'apposita competizione basata su rFactor con svariati mod per le categorie motoristiche piu note. Se lo sparatutto di Activision e il gioco di calcio Konami attireranno i migliori team e i migliori giocatori un po' da tutta Italia, l'area dedicata alle gare di guida darà spettacolo sotto molti punti di vista. Le competizioni giocate dai migliori Simdriver italiani verranno proiettate e commentate su megaschermo: il sito netgamezone.com metterà a disposizione di chi vorrà intervenire numerose postazioni dotate di volante con cui provare l'ebbrezza della guida virtuale.

Anche se l'evento è di natura BYOPC e l'organizzazione ha il sapore dei Lan Party ruspanti dei tempi andati, non ci sono dubbi che l'agonismo non mancherà di venir fuori visto che il montepremi totale sarà di oltre 20000 Euro, gentilmente messi in palio dagli sponsor dell'evento. Per tutte le informazioni sulle modalità di iscrizione e partecipazione del caso, fate riferimento al sito ufficiale di Dema Zone (www.dema-zone.net)!

L'evento di Call of Duty 4 sta attirando i migliori clan d'Europa...

Venti postazioni saranno disponibili per soddisfare la voglia di tutti gli appassionati di guida simulata.

... ma anche il torneo di Pro Evolution Soccer 2009 promette bene.

I PARIA TRA LE BELVE

Siete dei consolari convinti e il PC proprio non avete intenzione di digerirlo? A quanto pare la Dema Zone Lan avrà uno spazio anche per voi. Saranno infatti supportati due eventi console, dove ci si potrà confrontare in sfide all'ultimo accordo con Guitar Hero e rullarsi di cartoni con l'eccellente Street Fighter IV. No, Gene Simmons non parteciperà alla manifestazione!

A cura di **Matteo "Elvin" Lorenzetti** (elvin@sprea.it)

GUIDE – CALL OF DUTY WORLD AT WAR

Come si sopravvive alla Seconda Guerra Mondiale?

È semplice: ci s'imbosca in qualche isoletta sperduta con la matematica certezza che non verrà mai attaccata dai giapponesi o all'interno di qualche isba russa al sicuro dall'esercito tedesco. Ma visto che non siete delle mammolette e avete deciso di mettere mano alla nuova fatica di Activision, ecco l'occasione giusta per farvi valere come si deve durante il secondo conflitto mondiale. L'anno scorso avevamo dedicato al multiplayer di Call of Duty 4 un interessante articolo dedicato alla selezione dei migliori perk e armi per il multiplayer, spalmandolo su quattro pagine in due numeri successivi: quest'anno ci cimentiamo nella stessa operazione (in versione condensata) con World at War. Le tattiche di movimento sono molto simili a quelle viste in COD4 con una particolare eccezione: la presenza, in alcuni scenari, dei mezzi corazzati di cui parliamo in un apposito box.

QUESTIONE DI PERK

A differenza di Modern Warfare, in World at War è necessario specializzarsi in un numero inferiore di abilità: la causa è da ricercarsi nella minore letalità di molte armi da fuoco in relazione alla velocità della raffica, che non può competere con quanto visto nel predecessore in termini di armi moderne, eccezion fatta per la MG42. Il concetto di base delle modalità più giocate di World at War, quali possono essere il Team Deathmatch, il Capture the Flag e l'Objective è che

L'ACCENDINO DI LATTA

Detto anche Ronson (si accende al primo colpo!). Questo era il nome con cui le truppe americane chiamavano lo Sherman, il carro armato americano decentemente potente, ma non particolarmente ben corazzato, che accompagnò l'esercito USA durante tutto il conflitto. La possibilità di utilizzare i mezzi corazzati in alcune mappe di World at War rende il gioco terribilmente interessante anche se gli spazi di manovra dei blindati non sono eccezionali. Detto questo, qualche buon consiglio si può dare a tutti coloro i quali vogliano intraprendere la carriera del capocarro: la parte posteriore del tank è sempre la più fragile per cui, una volta iniziato un duello, attenzione agli aggiramenti, anche di truppe dotate di bazooka. Sparare e ritirarsi velocemente dietro una casa può essere utile, come anche evitare di restare a lungo in salita, visto che la torretta non può inclinarsi verso il basso più di tanto.

Il caro vecchio Thompson: l'arma buona per tutte le stagioni...

... ma come precisione e gittata l'STG44 è sopra di una spanna buona!

L'ottimo FG42 è una buona alternativa alle mitragliatrici più ingombranti.

per vincere occorre mantenere la pressione sull'avversario impedendogli di prendere l'iniziativa. Suddividendo le tattiche tra azione di gioco offensiva e difensiva è anche possibile distinguere i Perk tra offensivi e difensivi: i primi sono quelli che conferiscono maggiore letalità alle armi da fuoco e al movimento del soldato, i secondi quelli che danno ai colpiti maggiori chance di sopravvivenza. Partendo da questo presupposto, appare chiaro che si vuole mantenere la pressione sugli avversari meglio concentrarsi sui perk offensivi. Un'eccezione a questa tattica riguarda i soldati che nelle modalità sabotaggio preferiscono assumere un ruolo di protezione dell'obiettivo, come Martyrdom o Juggernaut. Tutti gli altri giocatori sono obbligati a una scelta più o meno forzata nel momento in cui sbloccano i vari achievement man mano che salgono di livello. Una delle combinazioni più usate in questo senso è rappresentata dalla Bandoliera, cui si aggiungono il Potere d'arresto e Silenzio Letale. Si tratta di un'ottima selezione per i giocatori d'attacco che possono disporre di un volume di fuoco notevole, amplificato dalla letalità dello Stopping Power che rende quasi del tutto inutili tutti i Perk difensivi. Soprattutto nel caso di mappe particolarmente intricate o piene di edifici con stanze, la capacità di muoversi silenziosamente può fare veramente la differenza. Nel caso siate giocatori abituati a frequentare scenari con veicoli corazzati, l'utilizzo delle cariche Satchel al posto della Bandoliera può rivelarsi fondamentale visto che trasforma ogni soldato in una potenziale minaccia anticarro.

Lo Springfield 1903 è uno dei fucili di precisione più gettonati da tutte le fazioni.

L'ARMA PERFETTA

Se per i Perk la questione non pone molte alternative a come il gameplay si è evoluto in seguito allo stile di gioco concepito dai più forti giocatori della comunità, le armi lasciano molto più spazio al gusto personale e all'interpretazione di ciascuno. Si possono suddividere essenzialmente in due categorie: quelle da utilizzare a contatto e quelle adatte per le sparatorie a media e lunga distanza. Il primo elemento che deve condizionare la scelta delle armi riguarda le mappe in cui si svolgerà l'azione: Asylum e Seelow sono due ottimi esempi di questo concetto completamente agli antipodi proprio per la loro struttura.

Volete volume di fuoco? Il PPSH è quello che fa per voi.

L'arma principe nel close quarter combat è sicuramente il Thompson: micidiale come potere d'arresto, ottima penetrazione, è assolutamente il gingillo perfetto per ripulire stanze o corridoi che con l'aggiunta del caricatore a tamburo è un vero e proprio dispensatore di morte. Buone, ma non allo stesso livello sono l'MP40 tedesco e il Type 100 a causa del calibro inferiore. Da tenere in considerazione è anche il PPSh: l'imprecisione e lo scarso danno sono compensati da un rateo di fuoco semplicemente assurdo che accoppiato con il Perk Mira Solida lo rende un'arma micidiale per gli incontri ravvicinati anche con avversari multipli. Per quanto riguarda gli scontri sulle lunghe distanze, la diatriba è costantemente aperta: meglio i fucili ad azione singola (Springfield M1903, Arisaka Type 99, Mosin-Nagant, Kar98k) o quelli semiautomatici (SVT 40, Gewehr 43, M1 Garand, Carabina M1A1)? La potenza e precisione è chiaramente a favore dei primi, ma in molti casi, non riescono a bilanciare la possibilità di sparare in sequenza otto o più colpi. Nel caso degli scontri sulla lunga distanza e se siete ottimi tiratori, meglio probabilmente uno Springfield o un KAR98 dotati di ottica e caratterizzati anche da precise tacche di mira e devastante capacità di penetrazione. Per un uso più sfaccettato, meglio concentrarsi sull'ottimo Garand o, se il rinculo vi disturba, la Carabina M1, in grado di fare lo stesso danno di SVT-40 e Gewehr-43, ma dotata di un caricatore maggiorato. Una serie di considerazioni a parte merita l'STG-44: nelle vesti di nonno di tutti i fucili d'assalto incarna alla perfezione pregi e difetti della sua natura ibrida. È buono (a volte ottimo) in tutti settori (potenza di fuoco, precisione, munizioni, rateo di fuoco, maneggevolezza) senza eccellere in nessuno. L'arma perfetta per chi vuole fare della versatilità il suo punto di forza in ogni situazione.

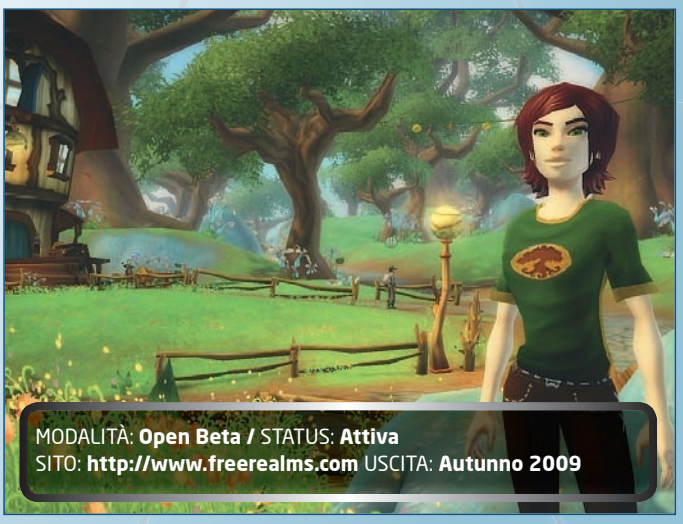
A cura di **Matteo "Elvin" Lorenzetti** (elvin@sprea.it)

BETAMACHINE

Tutto quello che avreste voluto sapere sulle beta dei titoli più attesi e non avete mai osato chiedere!

FreeRealms

Dopo anni passati a esaminare prodotti più o meno seri, prendere in mano la open beta di un gioco che si pone come obiettivo dichiarato quello di attrarre nel mondo dei MMO giocatori di una fascia d'età più giovane della media mi è suonato un po' strano. In effetti Free Realms, titolo in fase di realizzazione da parte della divisione online di Sony, si può considerare come uno di quei prodotti che i grandi publisher s'inventano per esplorare territori commercialmente sconosciuti, ovvero quello dei MMO per una fascia di pubblico che va dai dieci ai quattordici anni. Non si tratta solo di una questione di forma di pagamento legata alla possibilità di utilizzare una carta di credito tipica della maggiore età, ma anche di contenuti e di come il prodotto viene strutturato. Free Realms, la cui beta è giunta a un punto di sviluppo molto avanzato, è un "contenitore" del tutto particolare che nasce con l'obiettivo immediato di divertire senza per forza entrare nella classica mentalità dei MMO moderni legata alla creazione e crescita di un personaggio, il cui equip decide in buona parte le sorti della sua performance in PvP e PVE. Free Realms fin dalle prime battute della beta sorprende per come si scosta da questo cliché adottando una struttura di base molto diversa da quella classica: personaggi fumettosi e dal design volutamente leggero e cartoonesco si affiancano a una chat limitata all'uso di semplici animazioni ed emoticon. Le classi sono numerose, ma non è obbligatorio abbracciarle definitivamente: basta un click per passare da postino a minatore, da pilota di auto da corsa a chef o mago. La vera novità riguarda tuttavia il gameplay, che non vede alcuna trama o contesto specifico in cui ambientare una storia: all'interno del mondo di gioco è possibile compiere alcune delle attività simili a quelle viste nei vari titoli della serie The Sims come prendere casa, adottare animali, creare oggetti e così via. La componente competitiva è rappresentata da una serie di minigiochi la cui partecipazione permette al nostro personaggio di acquisire oggetti in grado di migliorarne le prestazioni. Anche se si tratta di un prodotto gratuito, la presenza di item particolari lo renderà terreno fertile per le microtransazioni, aspetto su cui SOE conta di spostare buona parte del suo core business. I minigiochi attivi in questa beta non sono molti: tra quelli degni di nota segnaliamo una sorta di Mario Kart, dei puzzle e tutta una serie di giochi di società. Visto l'approccio rivolto a un pubblico particolarmente giovane, l'accento non è stato certo posto sui combattimenti: è comunque possibile prendere parte a quest di natura fantasy che permettono al giocatore di entrare in una sorta di instance fatata ove menare le mani con mostri dall'aspetto decisamente simpatico e non troppo impegnativi da affrontare. È sufficiente cliccare sul bersaglio con il puntatore e utilizzare ogni tanto le abilità speciali di cui dispone la nostra classe per venire a capo del sistema di controllo. La difficoltà dei combattimenti è rappresentata dal numero delle creature avversarie, che invitano in ogni momento a un'azione coordinata con il maggior numero possibile di amici. Insomma, tutto pare accuratamente preparato per allettare i genitori con un prodotto gratuito (fino a un certo punto) e completamente votato al concept di divertimento senza troppe velleità di grinding, anche se per raggiungere alcuni oggetti di particolare utilità è necessario ripetere parecchie volte alcune azioni che alla lunga potrebbero annoiare. Non resta che attendere la versione finale per scoprire se SOE riuscirà nell'intento di sdoganare i MMO a un pubblico ancora più giovane del solito.



MODALITÀ: **Open Beta** / STATUS: **Attiva**
SITO: **http://www.freerealms.com** USCITA: **Autunno 2009**

A cura di **Davide Comunello** (davidecomunello@sprea.it)

MASSIVENEWS

Le più succose anticipazioni sul mondo in continua evoluzione dei MMOG: tutto quello che fa "massnotizia" è qui!

Ben ritrovati al canonico appuntamento "massivo" di TGM: in questo mese che profuma già d'estate parleremo di una bella infornata di vere novità che potrebbero movimentare il panorama dei MMORPG. Un'iniezione forse dovuta, visto che negli ultimi mesi, fatta eccezione per l'uscita di Darkfall (che, perdonatemi, non mi ha entusiasmato) non ha regalato grandi emozioni. Prima di passare alle forze più fresche, però, parliamo di un venerando – e venerabile – che ha fatto la storia del genere: si tratta di City of Heroes, vero e proprio "super-MMORPG" arrivato all'Issue 14. Un aggiornamento di grande importanza, visto che Mission Architect, rilasciato a metà aprile, consente ai giocatori di costruire, editare e rendere disponibili al resto della community storie e missioni ad hoc. Un esperimento già tentato in passato anche dal più sfortunato Saga of Ryzom, e che comunque dimostra come sia possibile conferire un livello di profondità in più a questo genere di giochi, allungandone la longevità.

In sostanza, Mission Architect consente di generare missioni a partire da una scelta di "centinaia di mappe" e "migliaia di personaggi": sarà possibile utilizzare alter ego predefiniti, oppure personalizzare tutto, sia per quanto riguarda i superpoteri sia per ciò che concerne i costumi dei protagonisti. Ampie possibilità anche sul fronte della storia: ogni arco narrativo potrà offrire fino a cinque capitoli, ognuno con un massimo di 25 obiettivi raggiungibili dai giocatori. A proposito: il tutto, se ben costruito, dovrebbe consentire agli utenti di passare da una missione all'altra, facendo "scattare" le varie parti narrative. Tra le opzioni avanzate, c'è anche la possibilità di definire allineamenti, collocazione, difficoltà, animazioni, comportamenti e molto altro, assieme all'opzione, sempre presente, di testare tutti i contenuti prima di pubblicarli online. Ovviamente, tutto sarà accompagnato anche da un sistema di ranking, basato sui voti degli utenti: insomma, come avviene per tutte le cose, creare un prodotto significherà anche sottoporre al giudizio del "consumatore" la propria bontà. Non solo: il Mission Browser, il sistema di ricerca implementato dai programmatori, consentirà di trovare le missioni che meglio rispondono alle proprie esigenze. Infine, c'è anche quello che diventerà probabilmente il premio più ambito, ovvero la Developer's Choice: le missioni realizzate con Mission Architect, infatti, potranno essere scelte dagli stessi sviluppatori di NCSoft ed essere inserite in una classifica a parte. Infine, l'espansione porta alcune aggiunte al sistema PvP, che potrà vantare altri Origin Enchantment set.

Detto questo, chiudiamo coi "matusa" ancora in forma e passiamo a un titolo al confine di svariati generi ma proprio per questo di rilievo notevole, The Secret World. Sviluppato da Funcom (Age of Conan) e presentato in gran segreto alla scorsa Game Developers Conference, questo nuovo MMORPG è al confine tra fantasy, horror, thriller e la semplice realtà e promette un'atmosfera senza precedenti. Già, perché "realtà" è un concetto molto relativo in questo prodotto, che pur non avendo direttamente nulla a che fare coi miti di Cthuhlu ne dichiara apertamente "l'influenza". Sicuramente, se non per contenuti, almeno per ispirazione, visto che il tema di fondo di The Secret World è quello della cosiddetta "altra realtà", ovvero ciò che si nasconde dietro la normale vita contemporanea: ambientato ai giorni nostri, questo MMORPG propone situazioni in cui mostri, demoni e presenze oscure popolano normalmente il mondo di tutti i giorni. Solo che c'è chi, tra i comuni mortali, riesce a vedere "un po' di più", quel che basta per essere catapultato in una realtà tutt'altro che rassicurante proprio perché mescolata alla vita quotidiana. Per ora, di The Secret World si sa ancora poco, ma al di là del sito ufficiale la risorsa di notizie più utile è il sito del forum ufficiale, www.darkdemonscrygaia.com. A oggi, è dato sapere che non ci saranno comunque classi né livelli: i personaggi, infatti, potranno essere creati in maniera del tutto flessibile, e ci sarà la possibilità (cito fonti ufficiali) di "quasi infinite combinazioni di vestiario e accessori, e di abilità create durante il gioco". Sul fronte tecnico, il motore sarà lo stesso di Age of Conan, nell'ultima incarnazione "potenziata". Anche il combattimento viene annunciato come "reattivo, rapido e immediato", e prevede, tra i mezzi d'offesa, arti marziali, magia nera, armi da fuoco contemporanee e persino di ispirazione fantasy. Insomma, un miscuglio davvero intrigante per forma e sostanza, con un unico

[The Secret World] Grande attesa per questo titolo Funcom, che trae ispirazione anche da Lovecraft.

[City of Heroes] Il nuovo aggiornamento, Mission Architect, consente agli utenti di creare vere e proprie missioni.

[The Old Republic] LucasArts ha svelato il quarto pianeta visitabile, Ord Mantell.

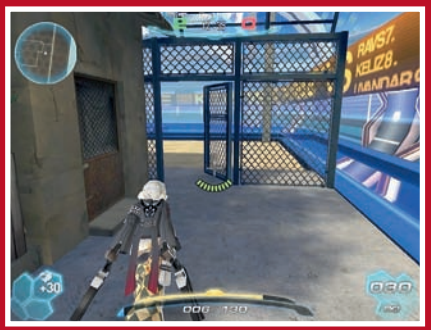
[Otherland] Atmosfera e colori lisergici per Otherland, MMORPG focalizzato sulla realtà virtuale.

difetto (per ora): non si sa quando uscirà. No, nemmeno della Beta si sa ancora nulla.
Dopo aver trattato di un "mondo segreto", parliamo ora di un'"altra terra": si tratta di Otherland (www.otherlandgame.com), MMORPG sviluppato da dtp Entertainment e Real U basato sui romanzi fantasy di Tad Williams. Costruito sull'Unreal Engine 3, questo stranissimo titolo non vedrà la luce prima del 2011, ma le immagini fanno perdonare quella che sarà una lunga attesa: per la realtà virtuale di Otherland (il tema centrale del gioco), i programmatori hanno scelto uno stile che a me ha ricordato moltissimo Rez e tanti altri capolavori visionari, incluso Tron. Per ora, come è facile intuire, ci si può basare solo su annunci, promesse e immagini, ma pare che cercherà di offrire una narrazione tutta particolare, nella quale il giocatore potrà incontrare anche svariati personaggi dei libri di Williams: "Si verrà teletrasportati in uno svariato numero di mondi, dove niente è come appare". Lo stesso Williams partecipa alla realizzazione di Otherland, garantendo che il lavoro sarà del tutto omogeneo. Per ora, l'unica maniera per sapere di più su questo nuovo e curiosissimo titolo sarà informarsi sui libri da cui trae ispirazione. Chiusa la parte futuribile, passiamo ora a Crime Craft, sviluppato da Vogster Entertainment (www.crimecraft.com): si tratta, per usare le parole degli stessi sviluppatori, di un Persistent World Next-Gen Shooter (guarda caso, l'acronimo è PWNS) basato sulle guerre tra gang. Di fatto, si tratta dunque di un erede di PlanetSide, un vero e proprio capostipite del MMOG d'azione: completare vari obiettivi e missioni assai movimentate consentirà di guadagnare sia abilità da usare in combattimento sia nelle professioni. Già, perché in Crime Craft, come peraltro il nome suggerisce, sarà possibile costruire armi, oggetti e power-up. Ovviamente, il nucleo della società del MMOG si baserà sulle gang, ma anche il mercato avrà il suo peso, con specialisti in creazione, riparazione o rivendita di oggetti e strumenti d'offesa vari. Insomma, la materia prima c'è: e infatti qualcuno lo ha già definito un Counter-Strike all'ennesima potenza. Ancora lontana, tuttavia, la data di pubblicazione: per saperne di più non resta che attendere.
Detto questo, passiamo alla fantascienza pura: in primis con The Old Republic, l'attesissimo MMORPG di LucasArts: a metà aprile, sul sito più visitato dagli amanti di Guerre Stellari, è stato annunciato il quarto pianeta visitabile del gioco, il vulcanico Ord Mantell. Trattasi di un corpo celeste in piena guerra civile, con la Repubblica in aperto conflitto con i Separatisti e le loro tattiche da guerriglia. In questo caso, però, è proprio il governo locale a essere una fornace di corruzione, dietro al quale operano veri e propri sindacati e cartelli del crimine.
Infine, per concludere, parliamo di un'altra grande licenza, quella di Warhammer 40.000: ora si potrebbe arrivare proprio a un MMO, dopo svariati RTS. Già, perché THQ ha appena siglato un accordo di partnership con Vigil Games. La programmazione del nuovo titolo di massa è già iniziata e come "pedigree" basti sapere che a capo di VG ci sono David Adams, ex pezzo grosso di NCSoft, e Joe Madureira, artista di Marvel Comic noto per il suo lavoro sugli X-Men. Anche nel caso di Warhammer 40.000, però, non c'è ancora un'ipotesi su quando sarà possibile mettere le mani sul gioco: quello che è certo, dicono alla THQ, è che "non si tratterà di un clone di World of Warcraft".

[Crime Craft] Un nuovo MMOFPS basato sul combattimento tra gang per rinverdire l'intuizione di PlanetSide.

IL MMORPG DEL MESE: S4 League

Realizzato da Neowiz e pubblicato da alaplaya, S4 League (http://s4.en.alaplaya.eu) è un MMOG d'azione free to play e con item shop che potrebbe interessare più di qualcuno. Veloce e frenetico, questo titolo ben fatto per il target che si propone permette di controllare un avatar in terza persona, impegnato in partite futuristiche per il possesso di un pupazzetto che fa anche da palla, Fumbi. S4 League è, di fatto, un gioco di squadra, in cui esistono ruoli ben precisi a seconda dell'equipaggiamento e delle abilità che si utilizzano: Defender, Healer, Backer, Invader, Assassin e così via, a seconda di come si riempiono i 4 slot a disposizione. Senza complicare troppo la vita, potrebbe essere un'ottima scelta per chi cerca un MMO immediato.



A cura di **Matteo "Elvin" Lorenzetti** (elvin@sprea.it)

SPORT- PESMANIA SUPERPATCH STAND UP FOR THE CHAMPIONS

La comunità di Pro Evolution Soccer 2009 riscatta le sorti del mezzo passo falso di Konami con una patch da campioni!

Come ogni anno, i ragazzi di Pesmania danno fondo a tutta la loro abilità nella produzione di superpatch artigianali per il titolo calcistico di Konami. Anche per l'edizione 2009 di uno dei giochi calcistici più amati in senso assoluto da parte degli italiani, è arrivato quello che possiamo considerare il pezzo pregiato per quanto riguarda il modding di Pro Evolution Soccer 2009, al punto da essere incensato con tutti gli oneri del caso anche su siti stranieri dedicati al modding calcistico.
Gli apprezzamenti sono sicuramente meritati: nonostante non ci siano state modifiche di sorta al gameplay assolutamente blindato di Pro Evolution Soccer, Stand up for the Champions è un mega aggiornamento che apporta al gioco originale una valanga di modifiche per la gioia di tutti gli acquirenti della versione PC. I più pignoli saranno felici di sapere che ora le rose e i nomi dei giocatori sono stati completati e aggiornati nella loro totalità per tutti i campionati e leghe alla fine di Febbraio 2009. Ancora più esaltante è la completa rivisitazione dei valori di skill di tutti i giocatori, differenziati a seconda delle prestazioni evidenziate nei campionati e nelle coppe europee. Classici esempi di questo sono la strepitosa forma di Julio Caesar rispetto alla fase calante di Buffon, per non parlare del ritrovato Inzaghi e altri giocatori di classe di Serie A, Bundesliga, Premier League e Liga Spagnola. Buone notizie anche per tutti gli appassionati delle squadre minori visto che sono state inserite tutte le formazioni della serie B italiana con la possibilità di realizzare l'omonima stagione. Non mancano le emozioni anche per quanto riguarda l'ambito internazionale: sono state inserite tutte le squadre mancanti tra quelle partecipanti alla Champions League 2008-2009 (Aalborg, Arsenal, Artmedia Bratislava, Bate Borisov, Bayern Monaco, Chelsea, Werder Brema) dando quindi la possibilità di disputarla con i gironi corretti. Non mancano i nuovi arrivi anche per le nazionali, la Bundesliga, la Liga sudamericana, una selezione di squadre partecipanti alla Toyota Cup 2009 e una bella selezione di All-Stars (come nelle edizioni passate) comprendenti vecchie glorie del calcio giocato degli ultimi quarant'anni. E poi stadi, manti erbosi, palloni, striscioni, maglie, tabelloni e chi più ne ha più ne metta: la vera chicca finale è tuttavia rappresentata dall'eseguibile e dall'installazione, che crea letteralmente una nuova cartella salvataggi. Questo permette di non entrare in conflitto con altre patch garantendo peraltro la completa compatibilità con la modalità online.

TUTTO SUL DVD DI LUGLIO

Putroppo non siamo riusciti a far stare la Stand up for the Champions patch all'interno della FragZone DVD di questo mese: non disperate, sul DVD del mese di luglio troverete una versione espressamente realizzata per TGM dal team di sviluppo con tanto di schermate personalizzate e rose ulteriormente aggiornate alle ultime novità, compresa la vacanza fuori programma di Adriano in quel di Rio...

Wayne Rooney e tutta la sua ferocia agonistica nella Superpatch 2009 per PES.

Anche l'interfaccia è stata rimaneggiata con molti elementi presi dalle trasmissioni televisive più note.

I valori dei giocatori in campo sono stati rivisti: l'accuratezza delle rose è eccezionale.

A cura di **Matteo "Elvin" Lorenzetti** (elvin@sprea.it)

MODIFICATION

Gli Zombie, nel vecchio West, sono più divertenti da abbattere!

FPS - SHOTGUN SUNRISE

GIOCALO SILVER DVD

Soprattutto quando si è in compagnia di un nutrito gruppo di cowboy che hanno tutta l'intenzione di guidare un camion all'interno di una città fantasma, recuperare quanti più alcolici e munizioni possibili e darsela a gambe senza che l'orda finisca per sbranarli tutti. Questa è, a grandi linee, la trama di Shotgun Sunrise, mod multigiocatore per Half-Life 2 che ridefinisce, ancora una volta, il concetto di coop-mod basato sulla sopravvivenza a un'orda di zombie, con alcune varianti sul tema molto divertenti. L'essere colpiti per la prima volta dagli zombie degrada i giocatori al rango di sopravvissuti, che vengono trascinati in una zona remota della cittadina armati solo di un'ascia e di una pistola: da qui riusciranno a liberarsi dalla presa mortale dei cadaveri ambulanti per cercare di ricongiungersi al camion che nel frattempo dovrà cercare di farsi strada all'interno del paese. Scopo ultimo dei giocatori sarà quello di recuperare quante più casse di alcolici e munizioni possibili, in modo da garantirsi energia e volume di fuoco in abbondanza per la parte finale della missione. Dopo alcuni checkpoint, infatti, è molto probabile che le fila del gruppo si saranno assottigliate al punto da richiedere una missione di salvataggio dei compagni isolati; non solo, le munizioni e l'energia inizieranno a scarseggiare, per non parlare della possibilità di rottura del vecchio scassone che obbligheranno il gruppo alla ricerca di eventuali pezzi di ricambio che a ogni partita cambieranno di posizione. Anche se tecnicamente per Half-Life 2 si sono visti mod realizzati molto meglio (Zombie Panic e Zombie Master ad esempio), bisogna ammettere che Shotgun Sunrise ha dalla sua una componente di azione frenetica e demenziale di tutto rispetto che vi consigliamo caldamente di provare.

Titolo **SHOTGUN SUNRISE**
Gioco **HALF-LIFE 2**
Sito **http://www.moddb.com/mods/shotgun-sunrise**
GLOBALE **81**

DRIVING - F1 2009RL

GIOCALO SILVER DVD

La stagione di Formula 1 è ufficialmente iniziata e, come molti di voi avranno avuto modo di vedere nei primi cinque GP, i valori in campo hanno subito un rimescolamento come non si vedeva da parecchio tempo. Il tutto è dovuto alle modifiche regolamentari che prevedono l'uso di nuovi alettoni e l'introduzione facoltativa del KERS. L'F1 2009 RL mod per rFactor cerca di ricreare al meglio queste novità riproducendo le nuove livree, e, per quanto possibile, ricreando il nuovo feeling di guida delle F1 moderne con maggiore aderenza all'avantreno, minore al retrotreno e riproducendo il meccanismo del sistema di recupero dell'energia cinetica. Non siamo certo ai livelli dei CTDP un po' in tutti i settori, ma trattandosi di un mod in versione beta bisogna ammettere che, dato lo scarso tempo a disposizione, il lavoro svolto finora rimane più che discreto. Da scaricare, aspettando le prossime versioni con i dovuti miglioramenti.

Titolo **F1 2009RL**
Gioco **RFACTOR**
Sito **http://www.f1ligue.com**
GLOBALE **76**

FPS - PROJECT WHITE

GIOCALO SILVER DVD

Gli effetti delle settimane di gioco gratuito con cui Unreal Tournament 3 è stato proposto su Steam a cavallo tra marzo e aprile si sono fatti sentire. La base giocante è aumentata notevolmente e continuano ad arrivare nuove modification per uno dei migliori sparatutto fantascientifici di sempre sulla piazza. Uno di questi è Project White: si tratta dell'elaborazione di due modalità di gioco che esulano dal normale contesto di quelle proposte nell'originale, ovvero Push e Territorial. Nel primo caso si tratta di una gameplay molto simile a quello visto qualche anno fa in Frontlines, in cui è possibile spostare avanti e indietro la linea del fronte catturando o perdendo una serie di punti di controllo allineati su una serie di scenari dedicati. Territorial è invece molto più simile al classico Domination, con alcune varianti sul tema rappresentate dalla particolare configurazione delle mappe su cui le due fazioni si trovano a scontrarsi.

Titolo **PROJECT WHITE**
Gioco **UNREAL TOURNAMENT III**
Sito **http://whitemod.com/**
GLOBALE **82**

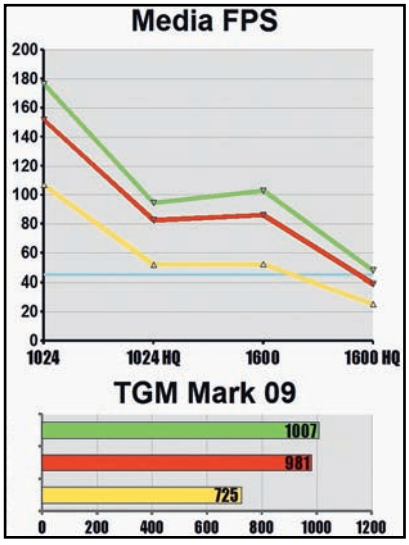
HARDWARE

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

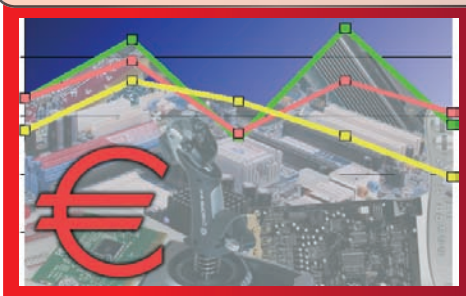
Dopo circa due anni, è tempo di mandare in soffitta il vecchio TGM Mark 07 e di dare il benvenuto alla versione 09, oltre che a un testbed in gran parte rivoluzionato. E quale debutto migliore, se non il lancio una una nuova informata di schede video?

I NOSTRI BENCHMARK

Il TGM Mark 09 è lo strumento con cui The Games Machine valuta l'efficienza di schede video e computer completi con i videogiochi, effettuando test di velocità su ben cinque titoli diversi, usciti in epoche recenti o immediatamente precedenti: Prey, Crysis, FEAR, Far Cry 2, Unreal Tournament 3 e altri, pronti a intervenire in caso di necessità, tutti aggiornati alle loro ultime versioni. I test vengono effettuati, salvo in casi molto particolari, su un testbed composto da una scheda madre ASUS Rampage II Gene, con un processore Intel Core i7 a 3,20 GHz, 3 GB di RAM Kingston Hyper-X KHX12800D3 e un disco fisso Seagate Barracuda da 7200 giri/minuto, il tutto alimentato da un Enermax Galaxy 1000. Le risoluzioni di riferimento sono 1024x768 e 1600x1200 pixel: in entrambi i casi, i test vengono ripetuti una seconda volta attivando i filtri anisotropico 16x e antialiasing 8x, a cui vengono aggiunti eventuali bonus qualitativi come l'AA adattivo o quello per le trasparenze su GPU Radeon e GeForce. L'andamento dei frame è indicato nei grafici con differenti linee colorate. Nello schema in alto, è stata aggiunta una linea orizzontale azzurra all'altezza di 45 frame per secondo, giudicata una buona media per indicare la "fluidità" della grafica: l'occhio umano, infatti, comincia a percepire un movimento abbastanza fluido quando il computer riesce a visualizzare un numero di fotogrammi che varia, da persona a persona, tra i 30 e i 60 fotogrammi al secondo. Il valore del TGM Mark viene calcolato a partire dalla risoluzione verticale in cui tutti i giochi del campione riescono a raggiungere i 45 frame per secondo al massimo del dettaglio, con e senza filtri attivati, secondo una formula sviluppata all'interno della Redazione, e dovrebbe dare un'idea dell'efficienza del computer o della scheda video recensiti. Nel grafico superiore è possibile osservare l'andamento dei fotogrammi alle risoluzioni più comuni. Il grafico inferiore, invece, mostra i valori del TGM Mark a confronto. Quando si valutano i processori centrali, invece, viene indicato il valore in fotogrammi al secondo macinati dal codec DivX, un buon indicatore della potenza complessiva della CPU.



IL BORSINO DELL'HARDWARE



The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo. Di tanto in tanto cambiano, escono o rientrano in classifica, a seconda delle occasioni. Così con un colpo d'occhio è possibile individuare subito gli affaroni del mese!

⊖	mon	SAMSUNG SYNCMASTER 305T+	€ 1.350
▼	cpu	INTEL CORE i7 EXTREME 965	€ 850
▼	cpu	INTEL CORE i7 940	€ 469
▼	vid	GEFORCE GTX 295	€ 459
⊖	vid	RADEON HD4870 X2	€ 399
▼	vid	GEFORCE GTX 285	€ 339
▼	mon	SAMSUNG SYNCMASTER T240	€ 280
▼	cpu	INTEL CORE i7 920	€ 259
New	cpu	AMD PHENOM II 955	€ 249
New	vid	GEFORCE GTX 275	€ 239
▼	vid	RADEON HD4850 X2 2 GB	€ 239
New	vid	RADEON HD4890	€ 219
▼	cpu	AMD PHENOM II 940	€ 189
▼	cpu	INTEL CORE2 QUAD Q9300	€ 179
▼	vid	RADEON HD4870 1 GB	€ 179
▼	cpu	AMD PHENOM II 810	€ 145
New	vid	GEFORCE GTS 250	€ 129
⊖	vid	RADEON HD4850	€ 129
▼	cpu	AMD PHENOM II 720	€ 119
New	vid	RADEON HD4770	€ 89

LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; aud = scheda audio; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

Prezzi in generale flessione, anche se di poco, rispetto all'ultimo rilevamento, e grandi novità sia sul fronte delle schede video, dove l'introduzione delle Radeon HD4770 è destinata a sconvolgere tutto, sia sul fronte dei processori centrali, sempre grazie all'intervento di AMD e all'uscita dei nuovi Phenom II 955. Assolutamente da segnalare, sulla fascia media del mercato, l'interessante testa a testa che pubblichiamo anche nelle prossime due pagine, tra le schede video Radeon HD4890 e GeForce GTX 275, posizionate nella fascia strategica al di sotto dei 250 euro. La prima è destinata a sostituire le HD4770 nei cuori degli appassionati, mentre la seconda si presenza come punto d'incontro ideale tra le vecchie e ormai superate GTX 260 e le più potenti, ma per molti portafogli inarrivabili GTX 285. Da segnalare anche l'arrivo delle GTS 250 su una fascia più bassa del mercato: fate attenzione, non sono altro che le vecchie GeForce 8800/9800 rimarchiate, con qualche risibile differenza nelle frequenze di lavoro. Se non altro, sono state riproposte a prezzi inferiori.

NEWS IN BREVE

AMD SALE A QUOTA 12

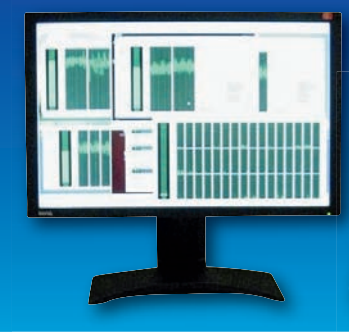
Dodici core, si intende, piazzati in un solo processore. Se a partire da giugno partirà la commercializzazione degli Opteron dotati di 6 core ("Istanbul"), AMD ha già mostrato in funzione alcuni prototipi di processori server a 12 core, basati presumibilmente sulla stessa tecnologia e affiancati nello stesso die.

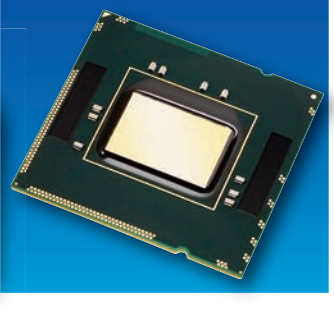
È DI ACER IL PRIMO PC ION

L'interessante piattaforma Ion, ottenuta affiancando a un processore Intel Atom un chipset GeForce 9400M, trova finalmente piena realizzazione in un prodotto di Acer, il nuovo AspireRevo, un nettop in grado di offrire all'utilizzatore film ad alta definizione e il casual gaming. Nei prossimi mesi, tuttavia, si attende anche la commercializzazione dei primi notebook basati sulla medesima tecnologia.

INTEL DIFFERENZIA IL MERCATO

Nella seconda metà del 2009 Intel immetterà sul mercato una versione più economica dell'architettura Core i7 basata su un socket diverso, a 1156 contatti contro i 1366 attuali. I nuovi processori, attualmente noti come Core i5, avranno presumibilmente frequenze comprese tra i 2,66 e i 2,93 GHz. Ma era proprio necessario cambiare il socket?

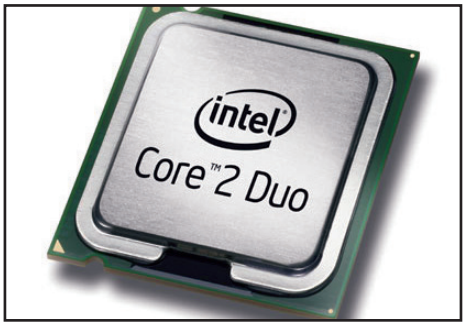




IL PC IDEALE

I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco: top (per i maniaci), ottimale (miglior rapporto prezzo/prestazioni) ed economica (per risparmiare).

PROCESSORE



INTEL CORE i7 EXTREME 965 — € 850

La nuova "fuoriserie" di Intel si piazza perentoriamente al vertice delle prestazioni, dall'alto dei suoi 4 core con HyperThreading, dei suoi 1366 piedini e dei suoi 3,20 GHz.

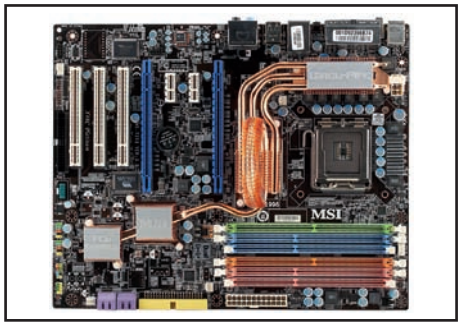
AMD PHENOM II X4 955 — € 249

Quattro core a 3,2 GHz che possono funzionare egregiamente anche su una scheda madre economica, con discreti margini di overclock. Ideale non solo per i giochi.

AMD PHENOM II X3 720 — € 119

Un processore strategico e facilmente overcloccabile, che può raggiungere frequenze incredibili se opportunamente impostato. Costa poco, offre molto: un piccolo campione.

SCHEDA MADRE



MSI ECLIPSE X58 — € 275

Una scheda madre per Core i7 dotata delle migliori tecnologie e di tre connettori PCI Express x16, con cui è possibile creare combinazioni SLI e Crossfire-X.

ASUS M4A78T-E — € 139

Basata su chipset AMD 790gx, questa scheda madre dispone di due porte PCI Express con cui creare configurazioni crossfire. Usa memorie DDR3.

ASUS M3A78 — € 65

Una scheda madre davvero essenziale per un PC economico ma potente. Dispone di una porta PCI Express e di due PCI tradizionali per le espansioni.

SCHEDA VIDEO

3x GEFORCE GTX 285 — € 1.047

Tre schede GeForce GTX 285 forniscono, grazie ai loro processori grafici e alle frequenze più spinte rispetto alle GTX 295, la massima velocità oggi disponibile con i videogiochi.

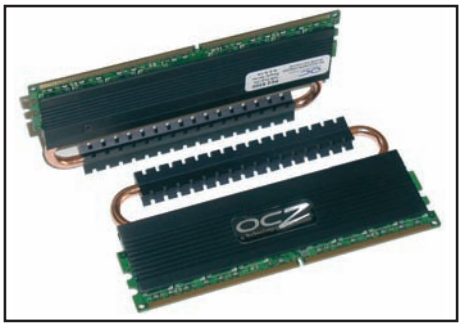
RADEON HD4890/GEFORCE GTX 275 — € 219/239

È davvero impossibile stabilire quale delle due schede sia la migliore. A prezzi così simili, e con feature così diverse, solo i gusti personali possono stabilire una preferenza assoluta.

RADEON HD4770 — € 89

La nuova campionessa del settore economico è destinata a rivoluzionare questa fascia di mercato: prestazioni degne di una testa di serie a un prezzo piccolo piccolo.

MEMORIE



2x3 GB KINGSTON KHX144000D3K2/2G — € 390

Un kit contiene tre moduli da 1GB di velocissima RAM DDR3 da 1.800 MHz, perfetta per gli overclock più spinti. Il maniaco ne vorrà due.

4 GB KINGSTON KHX12800D3/4G — € 200

Un quantitativo ideale di memorie DDR3 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è 1.600 MHz.

4 GB KINGSTON KHX8500D2K2/4G — € 60

Due moduli da 2 GB ciascuno di memoria RAM DDR2, che costituisce ormai il minimo indispensabile per un PC pronto al futuro.

DISCO FISSO

2x WESTERN DIGITAL RAPTOR 300 GB — € 500

Tutta la velocità garantita dai 10.000 giri al minuto, unita alla comodità e alla banda a disposizione della connessione SATA-II 3 Gb/s. Ottimo da mettere in Raid-0: la capienza non è tutto.

SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB — € 99

Ormai il costo al gigabyte dei dischi fissi è ai minimi termini. Oltre alla capienza, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 32 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto.

SAMSUNG SATA-II, 750GB — € 75

Un disco fisso votato al risparmio, ma che garantisce comunque una connessione veloce e una buona affidabilità. 7200 giri al minuto e 32 MB di cache.

MONITOR

EIZO SX3031W-BK — € 2.400

30 pollici, 2560x1600 pixel, rapporto di dimensioni 16:10, immagini molto chiare, tempo di risposta di 6 ms e chiave HDCP compresa nel prezzo (nella foto). Costoso ma grande.

SAMSUNG SYNCMASTER T240 — € 280

Un nuovo monitor da 24" di pregevole fattura, dotato di un ottimo design e di caratteristiche tecniche all'avanguardia.

SAMSUNG SM920NW wide — € 119

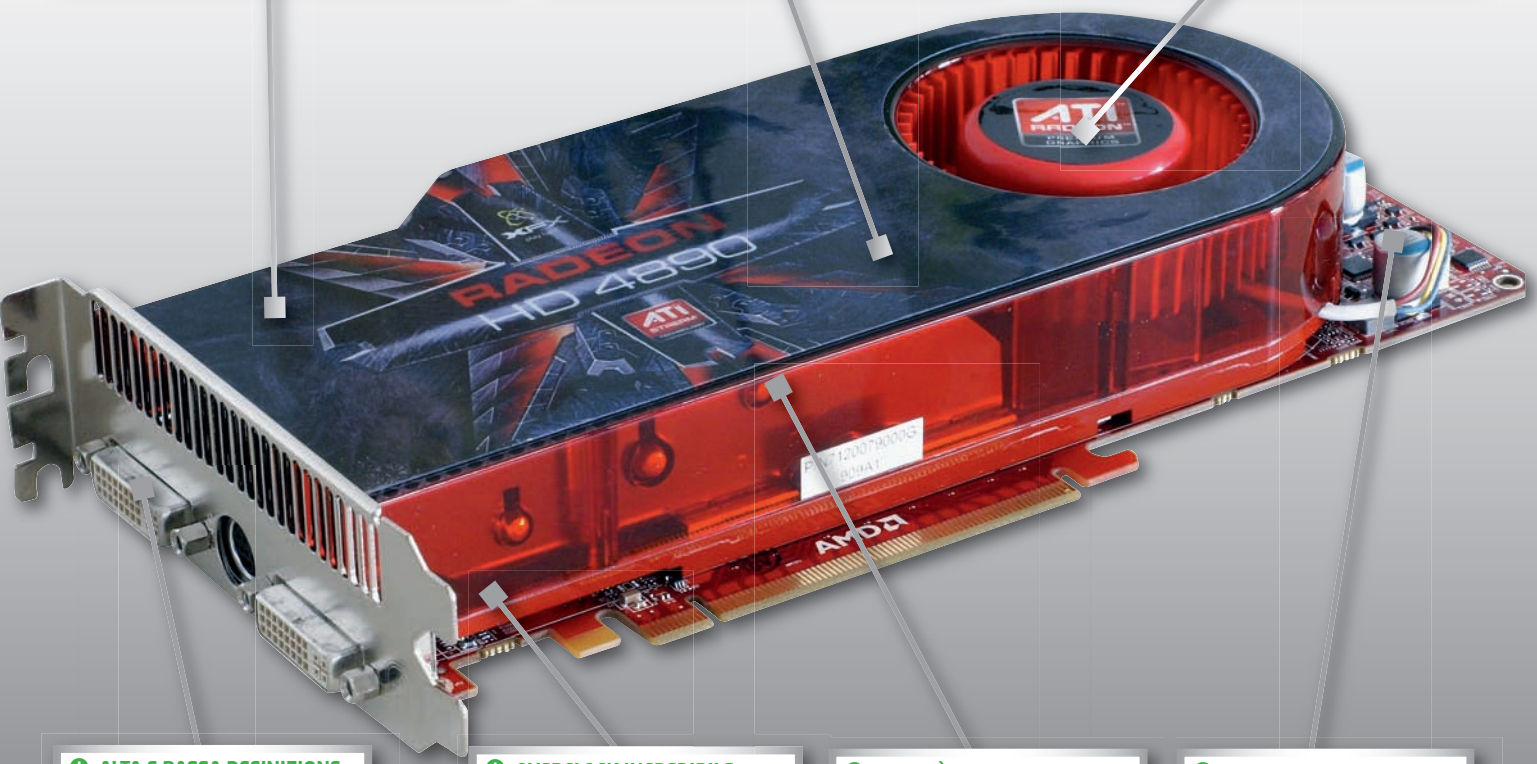
È ora di passare al wide-screeen anche in economia. 1.440x900 pixel dovrebbero costituire una risoluzione "umana" anche per le schede meno dotate.

TOP — OTTIMALE — ECONOMICA

PRONTA A MOLTIPLICARSI
I consueti pettini Crossfire-X consentono di collegare più HD4890 in parallelo, per moltiplicarne le prestazioni. Ma difficilmente ne monteremo più di due sullo stesso computer, in primo luogo perché non ne servono di più, e poi perché difficilmente troveremmo lo spazio necessario.

OTTIMA MEMORIA
La Radeon HD4890 monta di serie 1 GB di memoria GDDR5, cloccata a 975 MHz reali (equivalenti a 3.900 MHz effettivi per via del quadruplo data-rate) su un bus da 256 bit, permettendo un'ampiezza di banda pari a 124,8 GB/s (una HD4870 arrivava a 115).

PIUTTOSTO SILENZIOSA
Il dissipatore standard scelto da AMD, e riproposto fedelmente da XfX, consente di raffreddare la GPU senza esagerare con i regimi di rotazione della ventola, mantenendo per tanto il rumore sotto il livello di guardia. In overclock, però, diventa rumorosissima!



ALTA E BASSA DEFINIZIONE
La scheda dispone di tutte le tecnologie ATI per il supporto all'alta definizione, dal decoder integrato audio/video UVD2 alle ottimizzazioni AvivoHD, passando per la chiave HDCP, ma può essere collegata anche a un vecchio televisore standard per mezzo dei classici adattatori composito ed S-Video.

OVERCLOCK INCREDIBILE
A frequenze normali, la HD4890 è fin troppo simile alla precedente HD4870, ma una volta tanto i margini di overclock sono davvero incredibili: fino a 1 GHz sui modelli più fortunati per il core, e oltre 1.100 MHz per le memorie GDDR5. Il nostro esemplare si è fermato a 950/1100, valori indubbiamente considerevoli.

GPU PIÙ VELOCE
Il nuovo chip grafico RV790 condivide molte delle caratteristiche del suo predecessore RV770, ma non è lo stesso processore overcloccato. Dispone infatti di varie ottimizzazioni e di 3 milioni di transistor in più. La nuova frequenza di lavoro è 850 MHz, mentre il numero di shader è pari a 800.

CONSUMI BILANCIATI
Rispetto alle precedenti Radeon HD4870, le nuove arrivate consumano di più a pieno carico (190 Watt contro 160), ma di meno a riposo (60 Watt contro 90). Un risultato ottenuto reinventando la stessa GPU e introducendo un miglior sistema di distribuzione energetica.

RADEON HD4890

Produttore: XfX **Prezzo indicativo:** € 229

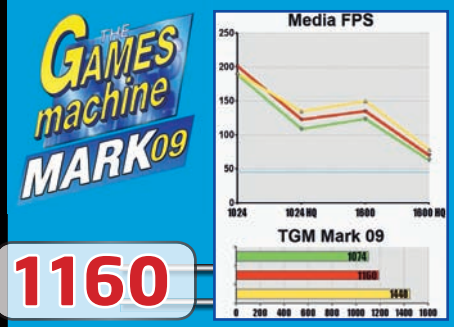
È con un certo stupore che mi accingo a scrivere questa recensione: il modello che ci ha fornito gentilmente AMD per la prova arriva da XfX, azienda da sempre nota per le sue soluzioni esclusivamente basate su tecnologie Nvidia, e oggi pronta a debuttare con una linea di prodotti a marchio ATI, fino a ieri considerata soltanto una pericolosa concorrente. L'occasione, dunque, è propizia sia per valutare positivamente l'ingresso di questo apprezzato vendor nell'arena delle schede AMD, sia per dare un'occhiata indiscreta alla nuova GPU RV790, concepita e realizzata per dare alla serie HD4800 una nuova "top-performer" a singolo processore. La parentela con il vecchio RV770 (HD4850/70), lo diciamo subito, è evidentissima: stesso processo produttivo, stesso numero di streaming processor, stesse caratteristiche tecniche e quindi totale equivalenza, dal punto di vista delle feature, con ciò che abbiamo già visto in passato. Ciò che cambia sono le frequenze e i consumi, maggiori le prime, minori i secondi, almeno in idle. Quando la scheda è sotto stress, invece, arriva a toccare i 190 Watt di consumo, 30 watt in più delle HD4870, per ottenere in cambio un aumento di prestazioni pari al 15%. Sembra tanto, ma applichiamolo a due casi limite: quello di un gioco che va a soli 30 fps e quello che invece ne realizza 200. Se calcoliamo il 15% in più, scopriamo che il primo andrà a ben 34,5 fps mentre il secondo salirà a 230: cosa sarà cambiato in termini pratici? Assolutamente niente, perché il primo gioco continuerà a scattare e il secondo ad andare fluido come prima, visto che oltre i 60 fps è praticamente impossibile notare la differenza. Il discorso cambia radicalmente se si prova a overcloccare la scheda. Agendo semplicemente sul pannello "Overdrive" dei driver Catalyst, siamo riusciti a "tirare" le frequenze di core e memorie a 950 e 1.100 MHz (4.400 effettivi), andando in questo caso a superare la HD4870 di un buon 25% e perfino la nuova GTX 275 di Nvidia, che a frequenze normali le sta leggermente sopra. In cambio, però, abbiamo dovuto spedire la ventola al 75% della sua velocità massima, costantemente, al costo di un fracasso davvero infernale. Gli overclocker, in ogni caso, ne andranno pazzi.

UNA SCHEDA FIN TROPPO SIMILE ALLA PRECEDENTE HD4870 CHE, PERÒ, È DESTINATA A FARE FAVILLE IN OVERCLOCK!

8.5

I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto la HD4890 (linee rosse, 219 euro) con una Radeon HD4870 (linee verdi, 179 euro): come possiamo notare, la differenza non è così marcata da giustificare i 40 euro di differenza. In overclock (linee gialle), però, si nota un bell'incremento di prestazioni, capace di elevare il TGM Mark 09 da 1.160 a ben 1.448 punti!



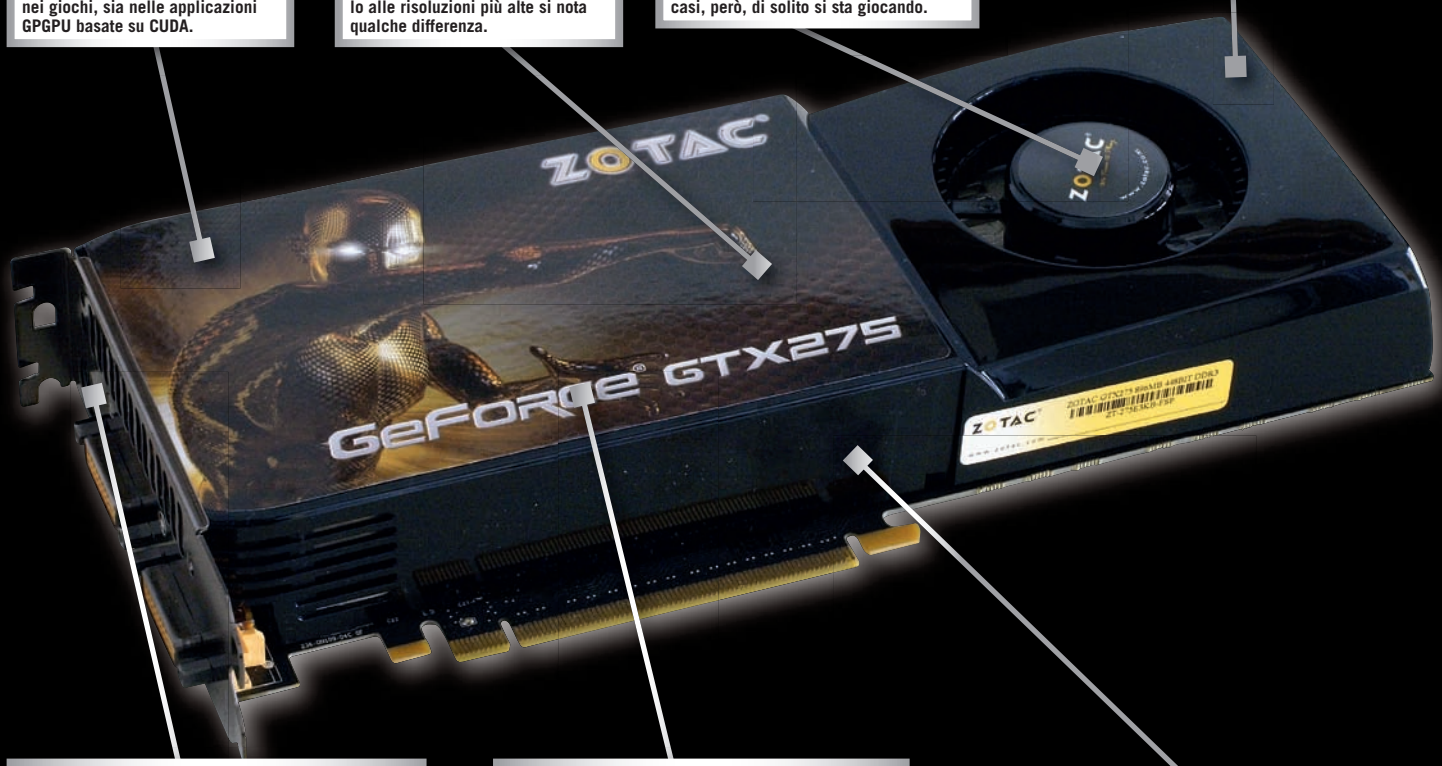
1160

COMPATIBILE SLI
Dotata di due connettori per SLI, questa scheda può essere usata in abbinamento a un altro esemplare simile o ad altri due, sulle schede madri che lo permettono, per aumentare sia le prestazioni nei giochi, sia nelle applicazioni GPGPU basate su CUDA.

BUONA MEMORIA
Gli 896 MB di memoria GDDR3 dialogano con il processore grafico per mezzo di un bus a 448 bit. I 128 MB in meno rispetto alla Radeon HD4890 non costituiscono un grave svantaggio, visto che solo alle risoluzioni più alte si nota qualche differenza.

VENTOLA SILENZIOSA
Il sistema di raffreddamento è simile a quello delle altre schede della famiglia, per tanto risulta essere molto silenzioso. Si sente ronzare solo quando si avvia il sistema, e quando la scheda video è particolarmente sotto stress. In questi casi, però, di solito si sta giocando.

CONSUMI CONTENUTI
I consumi della GeForce GTX 275 sono molto contenuti in idle e, grazie al nuovo processo produttivo, si mantengono su livelli morigerati anche sotto stress, arrivando più o meno allo stesso livello di una "vecchia" Radeon HD4870.



ALTA E BASSA DEFINIZIONE
La scheda dispone di tutte le tecnologie Nvidia per il supporto all'alta definizione, come le ottimizzazioni PureVideoHD, dispone di una chiave HDCP, ma non decodifica direttamente l'audio. Può essere collegata anche a un vecchio televisore standard per mezzo dei classici adattatori composito ed S-Video.

DECISAMENTE VELOCE
La GPU G200 a 55 nanometri conserva gli stessi 240 stream processor della sorella maggiore GTX 285, ma le frequenze utilizzate sono 633 MHz per il core e 1.404 MHz per gli stream processor, sufficienti a rendere la GTX 275 più veloce della precedente GTX 260. Manca ancora il supporto a DirectX 10.1.

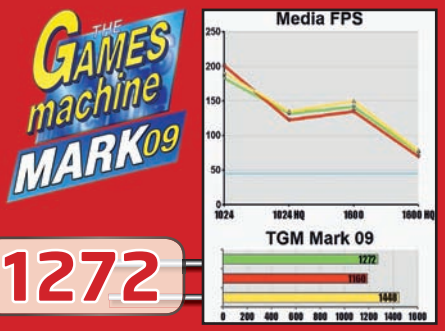
CUDA, PHYSX E 3D VISION
Le schede GeForce non offrono il supporto DX10.1 come le Radeon, ma in compenso accelerano i calcoli della fisica nei giochi che usano PhysX e consentono la visione in stereoscopia con il particolare sistema 3D Vision. Ora come ora, ci sembrano due feature più interessanti.

ZOTAC GEFORCE GTX 275

Produttore: Zotac **Prezzo al pubblico:** € 239

I BENCHMARK

Abbiamo messo direttamente a confronto tra di loro la GeForce GTX 275 di Zotac (linee verdi) con la Radeon HD4890 (barre rosse a frequenze standard, barre gialle overcloccata). Come si può notare, la GTX 275 offre prestazioni decisamente simili, con un piccolo scarto a favore se non ci sono overclock.



1272

La rosa delle schede GeForce presentava un "buco" davvero difficile da comprendere. Tra le vecchie GeForce GTX 260, che oggi costano circa 170 euro, e le potentissime GTX 285, dal modico costo di euro 350, mancava un modello "a metà strada" che potesse essere meglio recepito dal mercato, posizionato sullo stesso livello delle Radeon HD4890. Oggi questa scheda c'è, ed è la GTX 275, un vero punto d'incontro tra le due schede di cui sopra. Dalle sorelle maggiori, la GTX 275 eredita i 240 stream processor compatibili con la versione 4.0 degli shader, le 80 unità TMU e il processo produttivo a 55 nanometri, mentre dalle GTX 260 il bus a 448 bit, la presenza di 896 MB di memoria GDDR3, le 28 unità ROPS e la presenza di due connettori da 6 poli per l'alimentazione. Le frequenze impiegate, invece, sono in qualche modo originali: 633 MHz per il core, 2.268 MHz per le memorie e 1.404 MHz per gli stream processor, più che sufficienti per offrire prestazioni visibilmente superiori a quelle delle sorelle minori GTX 260, ma opportunamente inferiori a quelle delle GTX 285 sebbene, in molti casi e a risoluzioni moderate, tra le due schede non ci sia poi tutta questa differenza. In particolare, chi si limita a giocare senza troppi fronzoli e soprattutto senza guardare i benchmark, giungerà alla conclusione che non vale la pena spendere 100 euro in più per il modello immediatamente superiore. Rispetto alla concorrenza di AMD, le GTX 275 offrono l'accelerazione della fisica con PhysX e la visione stereoscopica di 3D Vision, oltre naturalmente al supporto della piattaforma CUDA per le applicazioni GPGPU che ne fanno uso. Le Radeon HD4890, dal canto loro, offrono un supporto migliore all'alta definizione e la versione attualmente più aggiornata delle DirectX, a dire il vero poco utilizzata dagli sviluppatori. Quanto a prestazioni, siamo a metà strada tra una HD4890 "semplice" e una overcloccata.

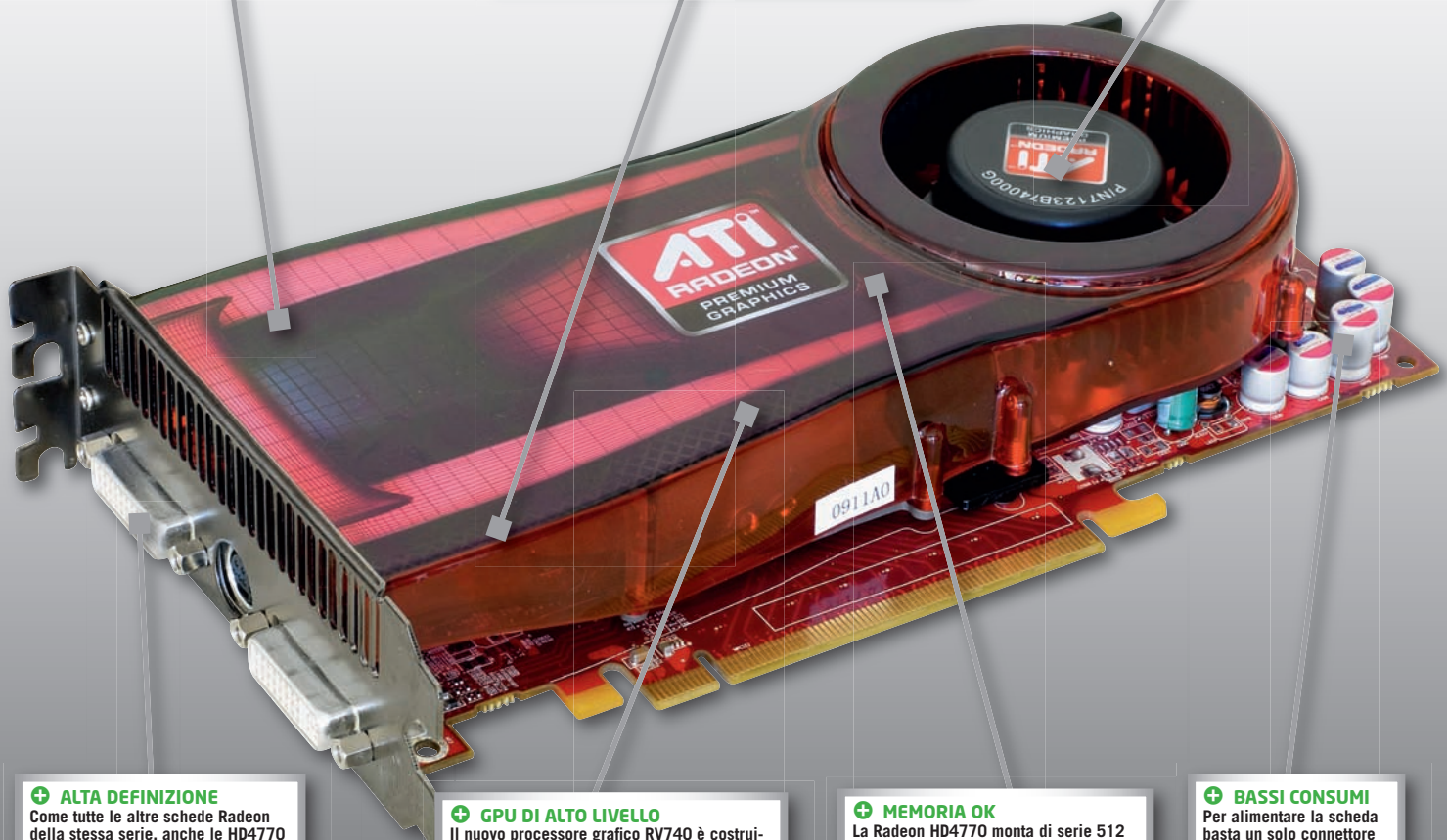
LA SCHEDA NVIDIA CON IL MIGLIOR RAPPORTO PREZZO/PRESTAZIONI OFFRE VELOCITÀ E BONUS APPETIBILI COME 3D VISION E PHYSX

8.5

PRONTA PER CROSSFIRE-X
La combinazione di due HD4770 in crossfire è particolarmente interessante, perché consente di ottenere prestazioni simili a quelle di una scheda molto più potente, come la GTX 285, a un prezzo inferiore.

OVERCLOCK SCARSINO
La scheda in nostro possesso, da 750/800 Mhz non ci ha permesso di salire oltre gli 800/850 Mhz, vale a dire 50 in più per core e memorie. La cosa ci sembra strana soprattutto per le RAM, visto che le GDDR5 di solito operano a regimi molto più alti. Una mossa per non cannibalizzare le HD4800?

SILENZIOSA
Il dissipatore standard scelto da AMD consente di raffreddare la GPU senza esagerare con i regimi di rotazione della ventola, mantenendo per tanto il rumore sotto il livello di guardia.



ALTA DEFINIZIONE
Come tutte le altre schede Radeon della stessa serie, anche le HD4770 contengono il decoder audio/video UVD2 e le ottimizzazioni AvivoHD. La chiave HDCP è integrata e, grazie alla piattaforma Stream, è possibile usare applicazioni GPGPU per il transcoding dei formati.

GPU DI ALTO LIVELLO
Il nuovo processore grafico RV740 è costruito con un nuovo processo produttivo a 40 nm, il più raffinato della categoria. Grazie ai suoi 640 streaming processor e alle frequenze piuttosto elevate, offre prestazioni del tutto simili a quelle delle Radeon HD4830 e poco distanti dalle HD4850.

MEMORIA OK
La Radeon HD4770 monta di serie 512 MB di memoria GDDR5, collegata al processore per mezzo di un bus a 128 bit. Grazie a questa particolare combinazione, l'ampiezza di banda della scheda resta simile a quella delle HD4850, che usava 256 bit su memorie GDDR3.

BASSI CONSUMI
Per alimentare la scheda basta un solo connettore a 6 poli proveniente dall'alimentatore. I consumi sono molto bassi, stimati attorno ai 90 Watt a pieno regime: 30 in meno rispetto a una HD4850.

ATI RADEON HD4770

Produttore: AMD **Prezzo indicativo:** € 89

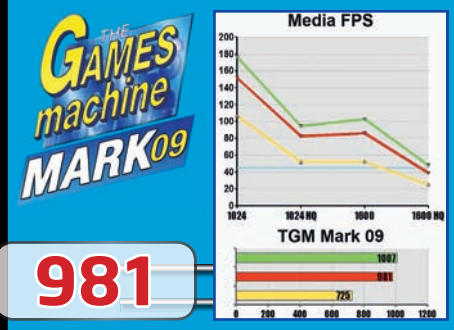
Il nuovo, assoluto "best buy" nel settore delle schede video è arrivato. Con una mossa davvero incredibile, AMD ha deciso di offrire una scheda ad altissime prestazioni a un prezzo a dir poco contenuto, 99 dollari, all'incirca 89 euro (anche se nei primi giorni costeranno probabilmente di più, come ogni novità introdotta nel mercato). Come abbia fatto, è presto spiegato: grazie al nuovo processo produttivo a 40 nanometri e a una sensibile riduzione degli streaming processor (da 800 a 640), ha potuto stipare molti più core in un singolo wafer e, per tanto, ridurre i costi di produzione. L'impiego di un bus a 128 bit, inoltre, ha permesso di semplificare il PCB della scheda, ottenendo in questo modo sulla fascia economica gli stessi benefici che, sei mesi fa, caratterizzò le schede HD4870. La memoria, infatti, è di tipo GDDR5: grazie al quadruplo data rate, l'ampiezza di banda complessiva è analoga a quella che si avrebbe con un bus a 256 bit e con memoria GDDR3 di pari frequenza. Ne consegue, dunque, che le prestazioni della HD4770 sono del tutto assimilabili a quelle delle precedenti Radeon HD4830 e molto vicine a quelle delle HD4850, che costano circa 30 euro in più. Un passo avanti incredibile, se pensiamo che fino a ieri sulla stessa fascia di prezzo si trovavano le HD4670, dalle prestazioni praticamente dimezzate. Con questa scheda si riesce davvero a giocare a qualunque cosa, Crysis compreso, a un prezzo inferiore ai 100 euro. A suo modo, una piccola rivoluzione capace di rendere l'intera piattaforma PC più competitiva. L'unico aspetto "deludente", almeno nell'esemplare a nostra disposizione, è l'overclock: le frequenze standard della HD4770 sono 750 Mhz per il core e 800 per le memorie, e siamo riusciti a portarle rispettivamente a 800 e 850, con un guadagno generale di prestazioni praticamente invisibile.

PRESTAZIONI DI ALTISSIMO LIVELLO A UN PREZZO PICCOLO PICCOLO: IL DETTAGLIO PIÙ ALTO NON È MAI COSTATO COSÌ POCO!

9.5

I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto la Radeon HD4770 (linee rosse) con una Radeon HD4850 (linee verdi) e una Radeon HD4670 (linee gialle). Come possiamo notare, la distanza con le più potenti HD4850 è molto contenuta, mentre il divario con la vecchia "fascia medio-bassa" praticamente incolmabile. Brava AMD!



981

AMD PHENOM II X4 955

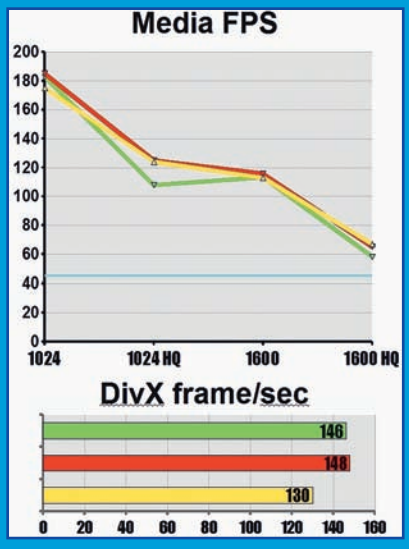
Produttore: AMD **Prezzo al pubblico:** € 249

Il Phenom II 940 è stato un processore importante per AMD, visto che ha segnato la svolta tra la prima, deludente versione dei Phenom, e una revisione degna di tutta la nostra considerazione, visto che finalmente è in grado di colmare il gap che separava l'efficienza della loro architettura con la controparte Core2 di Intel. In particolare, uno degli aspetti più amati del Phenom II 940 è la sua capacità di salire di frequenza in overclock a livelli assurdi: il record ottenuto fino a oggi è di ben 6,5 GHz con un sistema di raffreddamento ad azoto liquido, non certo una cosa alla portata di ogni scrivania, ma comunque notevole sotto il profilo tecnologico. Il limite del 940, tuttavia, è l'uso del socket AM2, che lo "condanna" a funzionare su schede madri all'epilogo del loro ciclo commerciale e in abbinamento a "più lente" memorie DDR2. È naturale, dunque, che gli appassionati abbiano atteso con impazienza una versione per AM3 di questo processore, anche solo per vedere fino a che punto avrebbe potuto spingersi con la nuova piattaforma. Il risultato, come vedremo in seguito, è in parte deludente. Il nuovo Phenom II X4 955 su socket AM3, mette a disposizione 4 core e funziona regolarmente a 3,2 GHz. Ogni core viene gestito autonomamente dal sistema di risparmio energetico e può essere addirittura spento in caso di necessità, per ridurre i consumi e il calore prodotto. Può gestire senza problemi software e sistemi operativi a 64 bit e non ha alcun problema con i giochi, dove fornisce risultati generalmente entusiasmanti a un prezzo estremamente competitivo. Ciò che non funziona secondo i piani, tuttavia, è proprio l'overclock: nonostante il moltiplicatore sbloccato e l'ottima reputazione dei modelli 940, 810 e soprattutto 720, questa CPU non ne ha proprio voluto sapere di superare i 4 GHz nelle nostre prove, fermandosi anzi a 3,69 GHz prima di incappare in problemi di stabilità. Come possiamo leggere nel TecnoTGM di questo mese, il ben più economico 810 ha saputo fare di meglio. Pensavamo fosse solo un problema del nostro esemplare, ma una veloce occhiata alle altre prove su Internet ha confermato i nostri risultati. Peccato. Il Phenom II 955, in ogni caso, resta un'ottima CPU per chi non overclocca e vuole giocare, ma chi ama taroccare il suo computer può risparmiare con altri modelli. Da notare una certa lentezza con le compressioni in DivX, che sembrano essere il tallone d'Achille di questa architettura: ma ormai cosa importa... certe cose si fanno con la scheda video, no? Nel grafico, le linee verdi mostrano l'andamento del Phenom II 955 a frequenza standard (3,20 Ghz), quelle rosse un Phenom II 810 a 3,12 GHz e quelle gialle un vecchio Phenom II 940 a 3 GHz su piattaforma AM2. Incredibilmente (guardate sotto), il nuovo arrivato si piazza a metà strada tra gli altri due.

- ⊕ Offre ottime prestazioni generali...
- ⊕ ...a un prezzo molto interessante.
- ⊖ Poco amichevole con DivX e soci.
- ⊖ Deludente in overclock.

8.0

I BENCHMARK



WOLFKING WARRIOR EXTREME

Produttore: Wolfking **Prezzo al pubblico:** € 39

Il mese scorso vi avevamo parlato del Warrior, il modello "normale" (se di normalità si può parlare) del "gamepad avanzato" (loro lo chiamano così) prodotto da Wolfking. Per chi si fosse perso il numero di maggio della rivista, ricordiamo che si tratta essenzialmente di una tastiera ridotta per videogiocatori, le cui qualità fondamentali sono la forma rotonda e la disposizione dei tasti a corona, intorno ai classici WASD utilizzati dalla maggior parte dei videogiochi. Altre peculiarità riguardavano il posizionamento geniale di alcuni pulsanti che, di fatto, rendevano questa periferica di controllo preferibile alla tastiera tradizionale nella maggior parte dei casi, sebbene, come sempre, i limiti dell'aggeggio fossero i soliti: l'abitudine di chi ormai usa da anni e anni la stessa tastiera con successo, e il fatto che bastava aprire una finestrella di chat per rendersi conto della necessità di tenere sempre una tastiera completa a portata di mano, costringendoci ad abbandonare momentaneamente il Warrior o il mouse. Ebbene, la versione Extreme ci corre in aiuto aggiungendo un secondo blocco di tasti, altrettanto circolari, a destra di quelli usati per il gioco, eventualmente replicandoli. Nel medesimo blocco sono inseriti solo i tasti alfanumerici e sono tutti accessibili con una mano sola. Insomma, in un colpo solo questa periferica si propone come sistema di controllo unificato per il gioco e, dopo un po' di tempo per farci l'abitudine, funziona veramente! L'unico limite può essere costituito dal tempo necessario a fare proprio il layout dei tasti a destra che, per motivi di spazio, è stato razionalizzato ma reso poco familiare (il layout QWERTY classico è stato praticamente spezzato in due a centro, e suddiviso in due blocchi sovrapposti – guardate bene la foto che è meglio...). Alla tastiera potete collegare due periferiche USB 2.0, per esempio un mouse e un pendrive e, durante il funzionamento, si illumina di un bel colore blu. Non male.

8.5

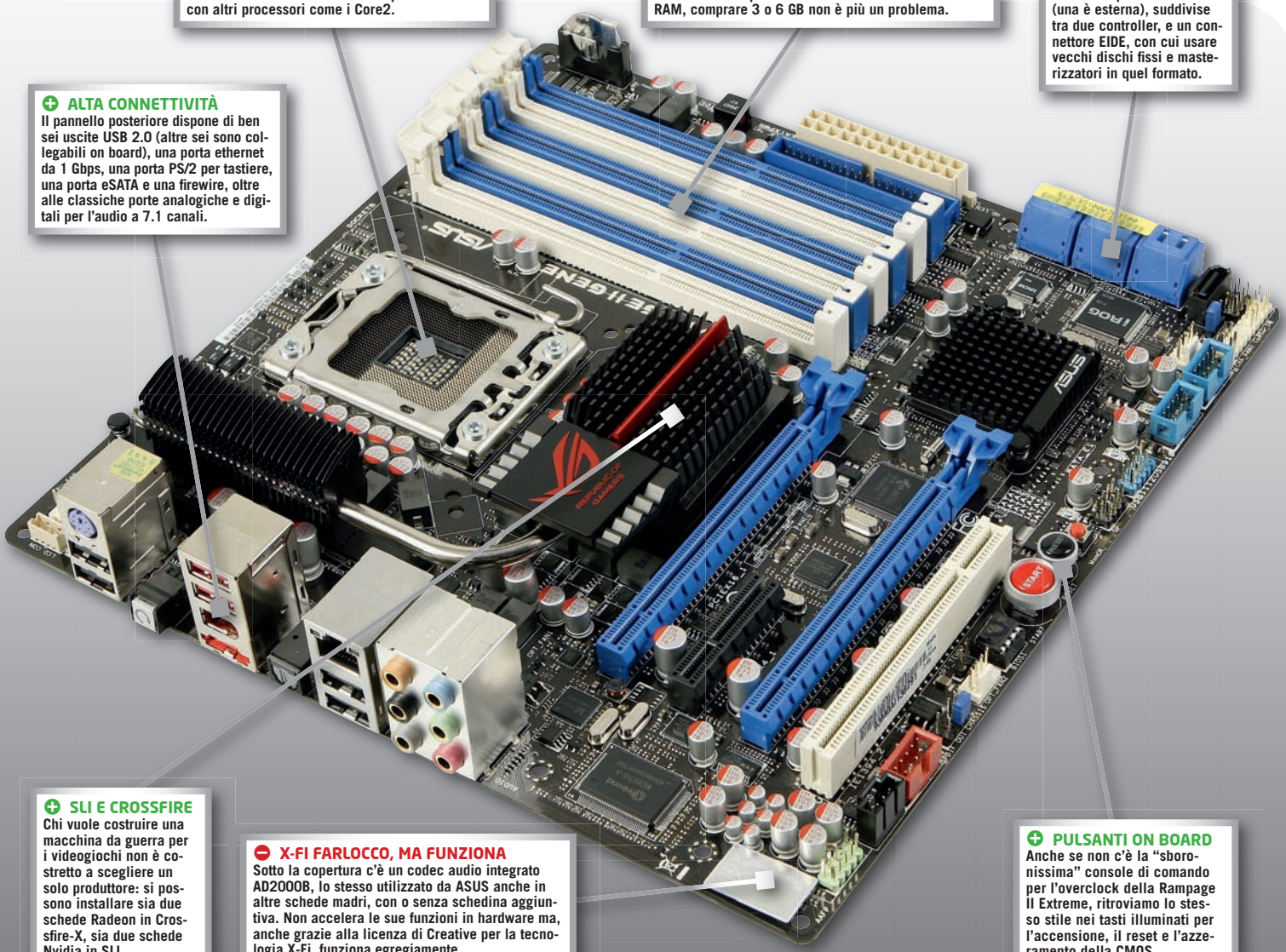
- ⊕ Pensata per noi videogiocatori!
- ⊕ Ottima da usare per gli FPS.
- ⊕ Meno dipendente da una tastiera tradizionale...
- ⊖ ...ma non la può sostituire del tutto.

SOCKET LGA-1366
Questa scheda madre è compatibile soltanto con i processori Intel della famiglia Core i7 dotati del nuovo socket LGA-1366. Non può funzionare con altri processori come i Core2.

TRIPLE CHANNEL
Sembrava un'esagerazione, ma la modalità d'accesso a triplo canale usata da Intel si sta rivelando un'arma vincente. Con i prezzi ridotti ai minimi termini delle RAM, comprare 3 o 6 GB non è più un problema.

EIDE E SERIAL ATA
ASUS ha trovato lo spazio e la bontà d'animo di inserire ben 8 porte Serial-ATA (una è esterna), suddivise tra due controller, e un connettore EIDE, con cui usare vecchi dischi fissi e masterizzatori in quel formato.

ALTA CONNETTIVITÀ
Il pannello posteriore dispone di ben sei uscite USB 2.0 (altre sei sono collegabili on board), una porta ethernet da 1 Gbps, una porta PS/2 per tastiere, una porta eSATA e una firewire, oltre alle classiche porte analogiche e digitali per l'audio a 7.1 canali.



SLI E CROSSFIRE
Chi vuole costruire una macchina da guerra per i videogiochi non è costretto a scegliere un solo produttore: si possono installare sia due schede Radeon in Crossfire-X, sia due schede Nvidia in SLI.

X-FI FARLOCCO, MA FUNZIONA
Sotto la copertura c'è un codec audio integrato AD2000B, lo stesso utilizzato da ASUS anche in altre schede madri, con o senza schedina aggiuntiva. Non accelera le sue funzioni in hardware ma, anche grazie alla licenza di Creative per la tecnologia X-Fi, funziona egregiamente.

PULSANTI ON BOARD
Anche se non c'è la "sboronissima" console di comando per l'overclock della Rampage II Extreme, ritroviamo lo stesso stile nei tasti illuminati per l'accensione, il reset e l'azzeramento della CMOS.

BEST BUY GAMES machine

RAMPAGE II GENE MOTHERBOARD

Produttore: ASUS **Prezzo indicativo:** € 219

Considerando che i processori Core i7 sono commercializzati da Intel solo per sistemi ad altissime prestazioni, come le macchine da gioco o le workstation, e che il form-factor per schede madri micro-ATX viene utilizzato solo da computer a basso target e nei media center, appare abbastanza inconsueta la decisione di ASUS di commercializzare una scheda ad alto profilo in questo formato. Eppure, questo prodotto a noi piace. Ci piace perché occupa poco spazio nel case, integra tutto ciò che un giocatore potrebbe desiderare in una scheda madre e, soprattutto, costa cento euro in meno rispetto a una Rampage II Extreme, senza tuttavia perdere un centesimo delle sue funzionalità. Ritroviamo infatti le medesime potenzialità di overclocking, anche senza l'inutile console di comando integrata, lo stesso audio X-Fi a 7.1 canali e due connettori PCI Express x16, più che sufficienti per una macchina da gioco a elevatissime prestazioni, compatibile tanto con SLI quanto con Crossfire. In altre parole, si può scegliere se usare due schede ATI o due schede Nvidia, nella più totale libertà. Considerando le dimensioni ridotte e l'impressionante quantità (e qualità) delle feature a disposizione, non possiamo fare altro che considerare questa scheda madre un piccolo capolavoro di design, ingegneria e miniaturizzazione, proposta a un prezzo finalmente interessante: un appassionato può costruirci sopra un PC con Core i7 920 spendendo poco più di 500 euro in totale, quando la versione "full" ATX di questa scheda ne richiede almeno 100 in più. Insomma, un ottimo prodotto che nelle nostre prove non ha dato segno di cedimento, e che non abbiamo alcuna riserva a consigliare agli appassionati.

UNA SCHEDA MADRE MICRO-ATX PER CORE I7 HA SENSO? SÌ, SE PERMETTE DI RISPARMIARE 100 EURO!

9.0

DISPLAY AGGIUNTIVO

In abbinamento alla Rampage II Gene, ASUS offre un piccolo display retroilluminato, che va collegato a un piccolo connettore immediatamente a sinistra della porta PS/2 posteriore, e posizionato accanto al computer all'esterno del case. Questo piccolo display mostra i messaggi POST durante l'avvio del computer, o l'orario corrente in tutti gli altri casi, rivelandosi un utile strumento di diagnostica quando qualcosa non funziona a dovere.

G19 GAMING KEYBOARD

Produttore: Logitech **Prezzo al pubblico:** € 179,95

Se la vostra fidata tastiera sta per tirare le cuoia, prima di buttarvi su una robetta da 8 euro vista in offerta nei cestoni di un grande magazzino, fermatevi un attimo a pensare quanto è importante avere una buona risposta quando si cerca di ottenere il massimo da un videogioco. Sono stato un grandissimo estimatore della G15, ed è inutile nascondere che attendessi con ansia la sorella maggiore, salutata da un "oh" di stupore quando è stata scartata e posizionata sulla scrivania. La G19 può vantare un look simile a quello della tastiera che l'ha preceduta, e pare decisamente più solida e aggressiva, complice anche il colore nero che la caratterizza. Il display LCD, monocromatico nelle precedenti versioni, è stato sostituito da un piccolo schermo a colori, che può essere utilizzato per visualizzare varie informazioni inviate dai giochi che supportano il dispositivo e filmati in streaming da YouTube, impiegando l'applet fornita nel software di installazione.

La G19 ha tasti leggermente più grandi della sorella G15 e la corsa degli stessi pare più "veloce", restituendo un ottimo feeling sia quando si gioca, sia quando si impiegano programmi di videoscrittura (cosa che potrebbe lasciarvi totalmente indifferenti, visto che non è un dispositivo che si acquista per Word). Rispetto alla G15, sono spariti alcuni dei tasti associabili alle macro, ma non è una gran perdita, visto che i 12 rimasti riescono a coprire alla grande le esigenze del più avvelenato utente. Passando alle "chicche" (se non vi fosse bastata quella dello streaming da YouTube!), possiamo parlare della retroilluminazione, logicamente presente e personalizzabile a piacere per ogni profilo. Le tinte tra le quali è possibile scegliere sono praticamente infinite: se volete un esempio pratico, vi basti pensare che, nel mio caso, ho potuto impostare il blu per la maghetta in WoW, il rosa per il paladino e il rosso per il Death Knight. Sono dettagli che ai più potrebbero sembrare inutili orpelli estetici, ma ai veri "malati" queste sono cose che fanno perdere la testa. Gli unici nei, se vogliamo trovarne uno a tutti i costi, sono rappresentati dalla necessità di ricorrere a un alimentatore esterno (indispensabile anche per attivare le porte USB 2.0) e dal costo, non certo popolare: valutato alla luce della resistenza alle prove sul campo della sorella G15, però, non sembra comunque eccessivo per un dispositivo praticamente indistruttibile, assolutamente funzionale, semplice da usare ed estremamente accattivante sotto il profilo estetico.

ToSo

9.0

- ⊕ Ottima risposta dei tasti
- ⊕ Totalmente configurabile
- ⊕ Retroilluminazione fantastica
- ⊖ Va alimentata esternamente

SIDEWINDER X8 MOUSE

Produttore: Microsoft **Prezzo al pubblico:** € 89

Il Sidewinder Mouse è stato, a mio modo di vedere, una delle mosse meglio riuscite per riportare in auge un marchio storico nel mondo dei PC. Come era logico attendersi, il successore non poteva che migliorare le già ottime prestazioni del fratello minore. Il Sidewinder X8 Mouse, punta di diamante della line up di Microsoft per quanto riguarda il mondo gaming su PC, è dotato di tecnologia BlueTrack, offre una sensibilità fino a 4000 dpi (sì, avete letto bene) modificabile tramite i tasti superiori in qualsiasi momento, e si interfaccia al computer tramite una connessione a 2.4 GHz, con una batteria che fornisce un'autonomia dichiarata di circa trenta ore di utilizzo ininterrotto.

Le nostre prove ci hanno costretto a ricaricare il mouse poco prima rispetto a quanto detto da Microsoft, ma l'operazione potrebbe anche non interessarvi visto che la base, che ospita diversi set di piedini adatti a differenti tipi di superfici, può essere perennemente collegata al mouse con un cavo "play-n-charge", che assicura un'autonomia infinita pur non cambiando il metodo di trasmissione dell'input (insomma, se siete dei fan del mouse cablato a tutti i costi, è bene che sappiate che non c'è storia, qui). Il dispositivo mette a disposizione cinque pulsanti e una rotellina inclinabile, tutti personalizzabili nelle funzioni tramite l'utilizzo dell'apposito software di gestione. Anche in questa versione, la disposizione dei tasti appare praticamente perfetta, con i due bottoni laterali posizionati come nel vecchio Sidewinder (uno sopra l'altro). L'unica cosa che manca, rispetto al passato, sono i pesi: la batteria che serve per alimentare il mouse rappresenta comunque una zavorra più che sufficiente. Un oggettino da fare vostro, anche se il prezzo leggermente superiore alla media potrebbe scoraggiare chi non è particolarmente esigente in materia di mouse.

ToSo

9.0

- ⊕ Disposizione dei tasti laterali eccezionale
- ⊕ Look grintoso
- ⊕ Tecnologia BlueTrack
- ⊕ Autonomia infinita con il cavo Play-n-Charge

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

La recensione del Phenom II 810, pubblicata il mese scorso, ha provocato grande curiosità. Ecco spiegato come abbiamo fatto a "overcloccarlo" così tanto.

Un Phenom a 4 GHz

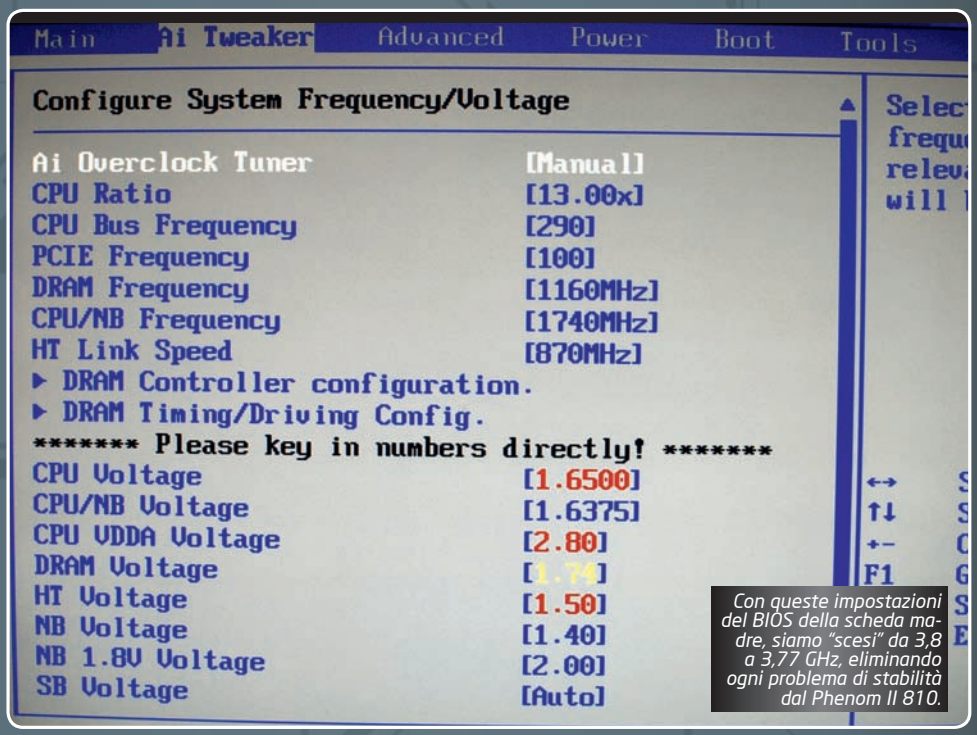
Trenta giorni fa avevamo recensito il Phenom II 810 e nei mesi scorsi, se ricordate, vi avevamo parlato del vecchio modello 940 su socket AM2+, con cui non è stato un problema raggiungere e superare la fatidica soglia dei 4 GHz, a patto di avere dei componenti di sistema capaci di tollerare le frequenze e le tensioni necessarie. In ogni caso, visto che il mondo dell'overclock è ormai prepotentemente passato da "passione di una nicchia" a "formidabile strumento di marketing per chi vende processori e affini", vale la pena spiegare in questo Tecnotigiemme alcuni concetti che potrebbero tornare utili a tutti, soprattutto a chi potrebbe aumentare le prestazioni del proprio sistema senza spendere un centesimo, e ancora non lo sa.

DALLA TEORIA ALLA PRATICA

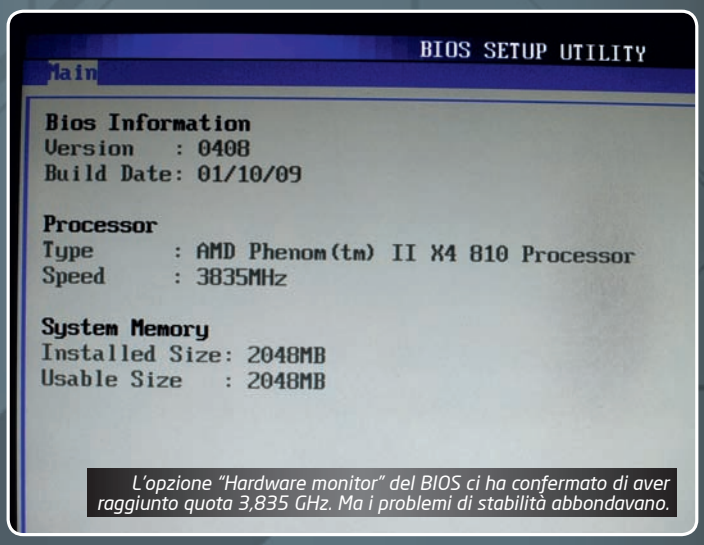
Per effettuare un buon overclock, così come per truccare alla grande un motorino, è necessario disporre dei "pezzi" giusti. In particolare, un buon dissipatore (nel nostro caso abbiamo voluto esagerare, con un AquaGate Max di Cooler Master, 199 euro), una scheda madre incline all'overclock (ASUS M4A78T-E, 199 euro) e delle buone memorie (Kingston Hyper-X KHX14400D3K2/2GN, 110 euro). Ciò non significa che non si possano ottenere risultati analoghi anche con hardware meno selezionato, ma partire da una buona base è comunque fondamentale per ottenere un salto notevole delle prestazioni. La ASUS M4A78T-E è davvero un'ottima piattaforma per l'overclock, perché dispone di un sistema di innalzamento dinamico delle tensioni con cui è possibile semplificare all'inverosimile l'operazione: in pratica, basta dirle a che frequenza vogliamo mandare il processore centrale, e a stabilire la giusta quantità di corrente da erogare ci pensa lei. Questa funzione, tuttavia, consente overclock molto blandi, il minimo concorde alle specifiche di AMD, oltre al quale ASUS non se l'è sentita di andare per evitare problemi con i propri clienti. Per ovviare alla cosa, però, basta spostare un ponticello e, per magia, anche le tensioni più alte diventano improvvisamente disponibili. In questo caso, però, tutto è sotto la nostra esclusiva gestione e responsabilità.

IL PHENOM II 810 A 3,8 GHZ

La frequenza originale del Phenom II 810 è 2,6 GHz, ottenuta moltiplicando per 13 la velocità di base del bus (200 MHz). Purtroppo il moltiplicatore pari a 13 non si può alzare in alcun modo, dato che questa possibilità è offerta solo a chi compra un processore della serie "Black Edition". I Black, inoltre, godono di un trattamento di favore sulla M4A78T-E: la loro tensione principale può salire oltre gli 1,66 V concessi alle CPU normali, arrivando addirittura a



Con queste impostazioni del BIOS della scheda madre, siamo "scesi" da 3,8 a 3,77 GHz, eliminando ogni problema di stabilità dal Phenom II 810.



L'opzione "Hardware monitor" del BIOS ci ha confermato di aver raggiunto quota 3,835 GHz. Ma i problemi di stabilità abbondavano.

L'OVERCLOCK, QUESTA DISCIPLINA

Overcloccare un processore, per chi ancora non lo sapesse, equivale un po' a truccare un motorino per farlo correre di più. La differenza è che, nel nostro caso, dovremo agire sulle tensioni e sulle frequenze di lavoro della scheda madre per effettuare le modifiche. A meno che l'imperizia e l'impazienza non ci portino malauguratamente a bruciare qualcosa, si possono sempre ripristinare le condizioni di fabbrica e riportare tutto alle condizioni originarie, ma prima di iniziare questo breve ma intenso viaggio nel mondo dell'overclock, **ricordatevi sempre di "tenere allacciate le cinture", ovvero di procedere sempre con calma, pazienza, senza voler mai strafare e soprattutto con la consapevolezza che qualsiasi cosa farete è sotto la vostra esclusiva responsabilità, per cui se danneggiate qualcosa noi non ne vogliamo sapere nulla**. Che ci sia anche questa possibilità siete stati avvertiti e, per tanto, ne siete perfettamente consapevoli.

circa 1,9 V. Innalzare la tensione è sempre pericoloso, ma è anche l'unico modo per far digerire ai processori frequenze di lavoro più alte del normale con la necessaria stabilità. A chi interesserebbe, infatti, un PC da 4 GHz che si riavvia continuamente? Il nostro obiettivo, dunque, era portare la frequenza del bus a 308 MHz, moltiplicando il quale per 13 avremmo ottenuto i 4 GHz del titolo. Non ci siamo riusciti, purtroppo, ma ci siamo arrivati molto vicini, precisamente a 295 MHz che, per 13, fanno esattamente 3,8 GHz. L'esperienza, però, ci ha indotto a credere che con un Phenom II AM3 Black Edition sia assolutamente possibile farlo, basta impostare una tensione corretta.

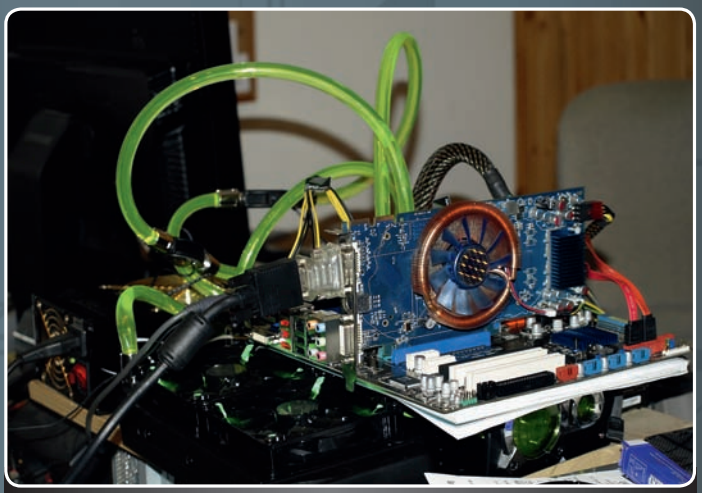
NON È PROPRIO SEMPLICE

C'è un motivo per cui la frequenza del bus è detta "di base": quasi tutti i circuiti della scheda madre basano la propria velocità su di essa per mezzo di moltiplicatori e divisori. La RAM, per esempio, può applicare diversi fattori di moltiplicazione in modo da ottenere, partendo da 200, rispettivamente 800 (x4), 1066 (x5,3), 1333 (x6,6) e 1600 (x8) MHz, che poi sono le frequenze di lavoro più usate dai moduli di memoria. Portando da 200 a 210 MHz il bus principale, i moduli di memoria passerebbero rispettivamente a 840, 1120, 1398 e 1680 MHz, frequenze che potrebbero essere fuori portata per memorie e periferiche economiche. Ecco dunque spiegato perché si consiglia sempre di acquistare RAM molto tolleranti a chi vuole spingere il processore: per capirci, se si vuole overcloccare un computer dove le RAM funzionano a 800 MHz, è meglio acquistarne degli esemplari che possano funzionare anche a 1.066 o 1.333 MHz. In più, sui siti dei produttori sono spesso mostrate le tensioni di funzionamento e quelle tollerate dalle RAM: se possibile, acquistiamo dei moduli in grado di sopportare più corrente. Con il bus a 295 MHz, le RAM sono "schizzate" da 1.333 a 1.967 MHz, davvero troppi anche per gli ottimi moduli da 1.800 MHz montati sulla scheda madre. Per risolvere il problema, abbiamo attivato l'opzione DRAM Frequency e siamo scesi a 1.537 MHz. Dato che, però, il sistema continuava a essere instabile a quelle condizioni, si è reso opportuno un ulteriore passo indietro, scendendo a soli 1.180 MHz. Con ragionamenti simili, abbiamo poi portato la frequenza del northbridge - CPU/NB - a 1.770 MHz, e quella del collegamento HyperTransport, o HT Link, a 885 MHz, valore che abbiamo poi alzato nuovamente a 1.770 MHz. Per poter gestire queste frequenze, abbiamo poi dovuto applicare delle tensioni maggiorate a tutti i componenti, applicando questi valori:

CPU Voltage = 1.6500
CPU/NB Voltage = 1.6375
CPU VDDA Voltage = 2.80
DRAM Voltage = 1.74
HT Voltage = 1.50
NB Voltage = 1.40
NB 1.8V Voltage = 2.0
SB Voltage = 1.20

Pur con il processore "sparato" a oltre 3.800 MHz, Vista si è avviato senza problemi e ha eseguito stabilmente i nostri benchmark per alcune ore, dopodiché ha cominciato a dare qualche segnale di cedimento, sotto forma di blocchi e di schermi blu. Rincuorati dal risultato, abbiamo provato a salire ulteriormente a 3,9 GHz, impostando la frequenza del bus a 300 MHz. A questo punto il sistema è diventato instabile, cosa facilmente risolvibile con qualche ulteriore ritocco verso l'alto delle tensioni. Operazione che, però, abbiamo deciso di evitare per non correre il rischio di danneggiare qualcosa, "accontentandoci" dei risultati, per altro ottimi, già raggiunti.

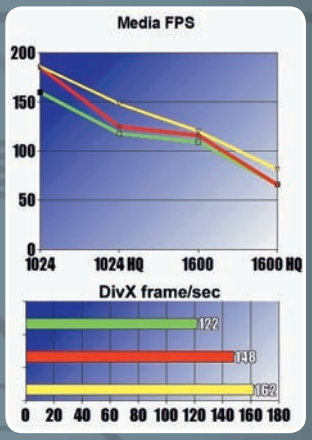
Il sistema di raffreddamento a liquido AquaGate Max di Cooler Master si è rivelato fondamentale per la riuscita dell'overclock.


Il nostro sistema di prova in funzione. Per comodità non lo abbiamo inserito in un case, ma fa lo stesso...

Una graziosa immagine della scheda madre M4A78T-E con i due moduli di memoria Kingston in evidenza.

COSA ASPETTARSI

Overcloccare il processore centrale, al giorno d'oggi, non è più importante come un tempo. Con il dissipatore standard solitamente a disposizione è raro salire oltre il 10-15% delle frequenze originali, a meno che il processore non sia un modello particolarmente incline alla "disciplina" o non faccia parte di un lotto fortunato. Di conseguenza, overcloccare il processore avrà effetti positivi solo sui programmi che fanno un intenso uso del medesimo, pesando molto meno su quelli che invece mettono alla frusta altri componenti del computer. I videogiochi, per esempio, generalmente guadagneranno solo qualche frame per secondo in più, visto che nella maggior parte dei casi la gran parte del lavoro pesa sulla scheda video. Esistono, tuttavia, delle eccezioni. Giochi come Prey e Crysis hanno molto da guadagnare da un processore overcloccato, perché la maggiore potenza di calcolo del computer offre uno slancio maggiore anche alla gestione della grafica, che di conseguenza può guadagnare quel tot di frame in più capace di rendere il gioco effettivamente giocabile, almeno nel caso di Crysis. Per comodità e per venire incontro a chi non ha letto lo scorso numero di TGM, riproponiamo il grafico dei benchmark. Le linee verdi, rosse e gialle indicano rispettivamente le prestazioni a 2,60, 3,12 e 3,80 GHz nei giochi e nella compressione in DivX.



CONSOLEMANIA CORNER

A cura di: TMB, ToSo e Kikko

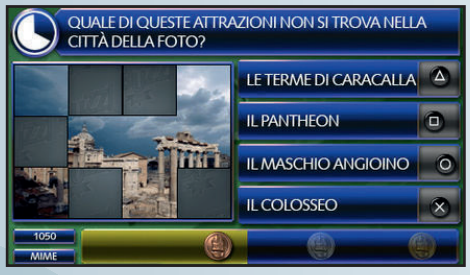
Questo mese il nostro Consolemania Corner sposta i suoi riflettori su due titoli per la piccola di casa Sony, che vi divertirà grazie al piacevole Buzz! e al gradito ritorno della saga di Tenchu!

Buzz!: Il Quizzone Nazionale

Non c'è dubbio che Buzz! abbia trovato su PSP un terreno fertile, tanto è vero che questo risulta essere il terzo titolo in uscita sulla console portatile di Sony: dopo Gran Quiz e InsegnaMente, eccoci quindi al Quizzone Nazionale. In realtà questo episodio è praticamente identico al Gran Quiz appena citato, ma si differenzia per il genere di domande poste, decisamente più orientate alle abitudini del nostro Bel Paese. Molti quiz infatti sono incentrati sulla nostra cultura, con domande che spaziano dalla storia al cinema, dal gossip alla musica, con un fortissimo accento posto sullo sport. Ovviamente il calcio prima di tutto, ma questo era piuttosto scontato. Moltissime le sfide proposte, da quelle a tempo a quelle visive, con premiazioni sotto forma di medaglie e vari "trofei" da sbloccare (chissà quando Sony si deciderà a integrarli con quelli di PlayStation 3). Non mancano neppure delle interessanti modalità multiplayer con le quali coinvolgere più amici, compresa la possibilità di interpretare il ruolo di presentatore. Buzz! insomma continua a essere un prodotto vincente, ben realizzato e in grado di inculcarvi qualche nozione interessante. Lascia solo un po' perplessi l'idea di dover comprare il gioco come nuovo, quando in realtà, tolti i quiz italici, le differenze con Gran Quiz sono davvero difficili da trovare. Magari implementare un sistema di upgrade attraverso il PSN aiuterebbe non poco ad aggiungere profondità e longevità al prodotto. **TMB**

GLOBALE **82**

PSP

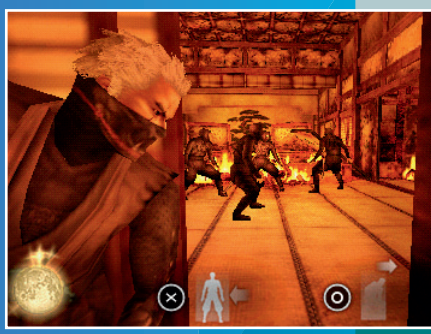


TENCHU: SHADOW ASSASSINS

La saga di Tenchu ci segue fin dai tempi della PSOne e ovviamente nel corso degli anni ce la siamo ritrovata su un po' tutte le console. PSP in particolare ha ospitato al suo esordio Time of the Assassins, in realtà un episodio un po' becero, afflitto da problematiche tecniche e da una giocabilità non proprio memorabile. Per fortuna il tempo ha aiutato gli sviluppatori, che con questo nuovo capitolo hanno riportato la serie agli antichi splendori. Ok, non è proprio vero al 100%, ma di sicuro non possiamo criticare più di tanto questo Shadow Assassins. Anzitutto da lodare l'impostazione stealth, che ci obbliga ad agire quasi sempre nell'ombra come del resto vorrebbe la nostra natura ninja. Da evitare come la peste gli scontri, fattibili in alcuni casi, ma evitabili nella maggior parte delle situazioni. Pur trattandosi di un adattamento della versione Wii, i controlli risultano ottimi e intuitivi; grazie a un hud molto chiaro è praticamente impossibile premere un tasto per un altro. Unica pecca evidente è una certa linearità, che impone al giocatore di seguire un percorso dal quale difficilmente può svicolare, pena una morte quasi certa. Buona la realizzazione tecnica, anche se ogni tanto ci si imbatte in dei rallentamenti non troppo piacevoli. In ogni caso un titolo che richiede una buona concentrazione, anche nell'ascoltare i rumori di fondo, non proprio l'ideale se giocato in luoghi affollati. Ma si sa, quando un gioco è pensato per una console da casa, questo è lo scotto da pagare: ben venga comunque se il risultato è piacevole come in questo caso. **TMB**

GLOBALE **80**

PSP



NON PERDERE

IL PROSSIMO NUMERO DI TGM IN EDICOLA MERCOLEDÌ 1 LUGLIO

In allegato

S.T.A.L.K.E.R.

SHADOW OF CHERNOBYL

Il FANTASTICO SPARATUTTO post-apocalittico che ti catapulterà nella ZONA

E in più un clamoroso DVD Demo da 8 GB con i migliori mod!

Calendar TGM

01 Conferenze

Microsoft e Ubisoft aprono le danze, presentando le loro line up per l'E3

02 E3 Galore

Comincia una delle piú attese edizioni della Fiera dei Videogiochi piú famosa del mondo!

04 Auguri TMB!

Compleanno del Dottor Mirko "TMB" Marangon. Aspettiamo gli auguri all'indirizzo tmb@prea.it!

07 Pole Position

La Formula 1 è di scena nel Gran Premio di Turchia!

05 Salvation!

Terminator sbarca nelle sale cinematografiche!

12 Auguri Raffo!

Compie gli anni l'eclettico Raffaele "Raffo" Sogni. Stiamo aspettando le vostre sorelle in redazione. Su, non fate i timidi!

Esce pure Prototype, ma è secondario!

14 Dottor Rossi

Valentino proverà a suonarle a tutti nel GP di Catalunya!

15 ITALIA!

Gli azzurri scendono in campo contro gli Stati Uniti per la prima partita della Confederation Cup!

18 ITALIA!

L'Egitto prova a opporsi agli azzurri di Lippi nella seconda gara che coinvolge la nostra nazionale in questa Confederation Cup.

20 Giorno Libero!

STAI SERENO!

GIUGNO

21 Italia - Brasile

La Sfida delle Sfide vede protagonista la nostra nazionale e i verdeoro guidati da Dunga. Nel mentre, ci chiediamo se Kaka sarà o meno un giocatore del Milan nella prossima stagione...

Le Formula 1 sono impegnate nel GP di Inghilterrra

26 Trasformati

Transformers: La Vendetta del Caduto sbarca nelle sale di tutto il mondo!

Esce sul suolo italico l'atteso Overlord 2!

27 MotoGP

Il circo della MotoGP si sposta in Olanda e, come da tradizione, le gare di tutte le classi si disputano al sabato. Domenica libera, da dedicare alle signore :)

01 LUGLIO

The Games Machine 249 arriva oggi nelle edicole di tutta Italia. Con una copertina spaziale e un gioco da URLO!

EUFORIA PARADOSSA

A cura di: Massimo "NKZ" Nichini nkz@sprea.it

Ci son due Coccodritti ed un Orangomambo...

Questo mese proprio non c'è una singola goccia di Euforia Paradossa in tutto il mio seppur esteso corpicione. Niente, ho cercato qualcosa che generasse ignoranza, esilarante amarezza, persino riso amaro... Ho trovato solamente due monetine da 1 centesimo di euro e un biglietto della metropolitana inutilizzato. Che vi devo dire, faccio appello alle migliori armi del buon giornalista (o quello che è) e fingo alla bene e meglio che tutto sia nei limiti della mestizia e del divertentismo come al solito. Buona Euforia a tutti, non c'è un belinetto da ridere come al solito? Ottimo, con quello che raccogliamo in questa pagina la cosa non può che migliorare. O peggiorare, a seconda dei punti di vista. Uff, anche questa è andata. Chissà perché è così difficile mimare un po' di sana ignoranza paradossa quando le cose girano giuste...

COME ERAVAMO... NEL 2030

Strepitoso lavoro di fotoritocco a opera di sconosciuti artisti. Sconosciuti, ma particolarmente bravi a taroccare questa immagine, tanto da renderla plausibile come foto ricordo di una tipica mattina di gioco tra ragazzi e... robot. Notate l'espressione rammaricata del pezzo di ferro senziente: i due bambini gli hanno appena detto che tocca a lui stare in porta nella prossima partita di calcetto e lui, discendente di un citofono, ha preso la cosa sul personale, come uno scherzo sulle sue origini. Sempre uguali i bambini, di ogni epoca e anno di immatricolazione...

PER CHI ANCORA HA PROBLEMI A RICORDARSI IL DIETRO E IL DAVANTI

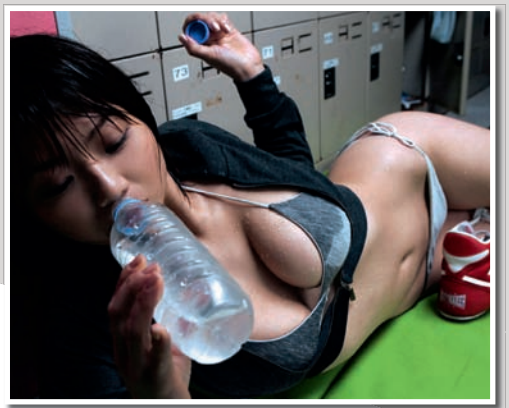
L'oggetto in vendita in questa asta di Ebay (si guarda tutto pur di scovare euforia paradossa... Credetemi, non si sa mai quando un'immagine euforosa può saltare fuori dal nulla) è davvero raccapricciante. Sarà da quando facevo le elementari (si parla della repubblica romana, giusto per dare riferimenti temporali) che qualcuno, scherzando, millantava la creazione e la vendita della leggendaria mutanda bicolore. Alla fine qualcuno l'ha davvero realizzata e proposta al pubblico! Devo spiegarvi il suo utilizzo e la sua peculiarità o riuscite a cavarvela da soli?

MEET THE FAN... SENZA FRETTA

Altra mirabolante immagine euforosa recapitata nella casella dell'euforia paradossa da un misconosciuto segnalatore mascherato (ok, mi sono dimenticato di appuntarmi il nome dell'amico euforoso... Vero che faceva più effetto il "segnalatore mascherato"?). Come si può vedere, gli amici fan di Guerre Stellari fanno la fila per incontrare Luke Skywalker dal vivo. Tutti, compreso suo papà! Il poveretto non vede l'ora di restituirgli la spada laser che Luke ha dimenticato durante l'ultima festa del Ringraziamento in salotto...

ANTÒ, FA CAAAALDO...

Per chiudere, anche questo mese in bellezza e topaggine, ecco a voi un paio di immagini che credo ben si abbinino alla temperatura media italiana del periodo. O almeno spero, visto che lo spostamento spazio-tempo non mi permette di avere la certezza e Giuliacci si nega ogni volta che lo chiamo al cellulare per sapere che tempo farà due mesi prima. Comunque, se non dovesse fare caldo come immagino considerate questo box una gufata clamorosa e tacciatemi come il peggior menagramo della storia: non sarebbe la prima volta che meno rogna. Torniamo alle foto. Per non scontentare nessuna audience ho pensato di proporre una toppolona (leggasi: fotomodella roditrice ben attrezzata sul frontale) occidentale e una asiatica. Il tutto condito da goccioline di sudore che tanto ci fanno sollevare le antenne ricettive. Buona visione!



REPLAY

A cura di: Francesco Di Lazzaro prodocevano@sprea.it

I siti Italiani dedicati all'emulazione continuano a regalarci spunti interessanti: l'antica comunità di Mamechannel, storico canale IRC, ci offre un portale decisamente ricco dove si parla di Mame, che analizziamo in sede di Focus. Le recensioni prendono in esame un classico picchiaduro arcade dei tempi d'oro e un capolavoro dell'epoca Amiga, che ha avuto di recente un seguito sviluppato in ambiente PC. Buona lettura!

FOCUS: MAMECHANNEL, LA RISORSA ITALIANA MAME

In un'epoca in cui l'emulazione, seppur in perenne evoluzione, si è trasformata da risorsa di massa a argomento per appassionati, molti progetti hanno alzato bandiera bianca, più o meno tacitamente, e non vengono aggiornati da anni. A bilanciare tale situazione di "abbandono" esistono però programmi che sono autentici punti fermi della scena, tra cui l'amatissimo Mame. La comunità del canale IRC Mamechannel da qualche tempo ha realizzato un portale web molto aggiornato (www.mamechannel.it), pieno di iniziative interessanti e informazioni che faranno felici gli amanti dell'emulazione arcade.

Il cuore del progetto è senza dubbio la sezione dedicata al Mame: fornitissima la parte riservata alle varie incarnazioni del software, da dove è possibile scaricarne tutte le versioni, ufficiali e non. Utili anche i rimandi ai siti "madre" delle varie release presentate. Prezioso anche il settore Bios, dove i molti file necessari per emulare i vari sistemi supportati dal Mame sono in bella mostra, pronti al download: ho trovato particolarmente utile tale archivio perché molto spesso in rete è difficile reperire il materiale in questione. Manca una sezione Rom, scelta deliberata per evitare di incappare in grane legali di qualsiasi tipo.

Naturalmente sono ospitati anche tutti i frontend necessari per la fruizione ottimale del programma, o che comunque offrono qualche possibilità in più agli utenti meno esperti; non mancano inoltre utility che hanno fatto storia, come il Mame Info Dat.

Bellissimo il database dedicato alle iniziative degli utenti: c'è una nutrita collezione di artwork dedicati ai più svariati videogame, un progetto snapshot in atto che si propone di fornire raccolte di immagini "catturate" durante le sessioni di gioco e organizzate seguendo una tematica comune di fondo. Davvero gradevole sfogliare i vari archivi contenenti gli scatti sopraccitati: in particolare mi ha esaltato quello dedicato ai boss (finali e non) dei vari arcade e quello che riporta le più belle schermate di game over mai viste nelle sale giochi.

Le sezioni sono molte altre, ma il motivo principale che ha spinto i frequentatori storici del canale a creare il sito è la presenza di una solida comunità alle spalle del progetto.Non potevano quindi mancare sezioni tese all'ulteriore sviluppo di tale comunità: c'è un forum molto curato con circa 500 iscritti, una radio del canale e ovviamente una chat, dove ci si può incontrare e parlare di Mame ed emulazione in generale. Un ottimo sito, punto fermo imprescindibile per tutti gli appassionati di arcade in Italia.

Arabian Magic

Software House: **Taito**
Sistema: **Arcade**
Emulatore: **Mame**
Anno: **1992**

L'inizio degli anni '90 è stato un momento d'oro per i picchiaduro, in particolare quelli da sala e Arabian Magic, prodotto dalla Taito, fa parte di quell'ampio filone di buoni beat'em up usciti in quel momento. La struttura di gioco è classica e ricorda quella di molti capolavori del genere, a partire da Double Dragon: dobbiamo guidare il nostro alter ego digitale, selezionabile da un gruppo di quattro eroi (Lassid, Lisa, Sinbad ed Ashfaal) alla liberazione del re di Shahariyard, imprigionato e trasformato in una scimmia da uno stregone malvagio. Il gioco, nella conversione operata per alcuni formati casalinghi, prende le sembianze di un hack 'n slash sulla scia di Diablo: in questa versione da sala invece è molto più semplice e ripropone situazioni, colpi e combo, tipiche dei picchiaduro. I nemici e le ambientazioni sono quelle classiche delle leggende arabeggianti, prese di peso da pilastri letterari del genere come Le Mille e una Notte. Grafica colorata e sonoro d'atmosfera, oltre che un certo numero di colpi, ottenibili grazie a sapienti combinazioni di tasti e movimenti del joystick, aiutano a immedesimarsi nell'azione, che risulta oltremodo gradevole. Il difetto principale del prodotto sta nella difficoltà non perfettamente calibrata: soprattutto ai livelli più avanzati non sarà facile evitare di perdere energia, anche perché verremo assaliti da un numero di nemici decisamente esagerato. Resta comunque un must per gli amanti del genere, che non hanno la pretesa di trovarsi di fronte a qualcosa di innovativo.

Gobliiins

Software House: **Cocktel Vision**
Sistema **Amiga**
Emulatore: **WinUAE, WinFellow**
Anno **1992**

In questi giorni sta uscendo sul mercato PC Gobliiins IV, seguito di una famosa saga che all'inizio degli anni '90, in particolare su Amiga, ebbe successo. Il gioco ha una struttura atipica che potremmo accostare a quella di certi puzzle-game, pur trattandosi di un adventure: dobbiamo guidare tre goblin al salvataggio del loro Re, che è scomparso in preda a una misteriosa malattia. I tre personaggi in questione (Bobo, Hooter e Dwayne) hanno delle caratteristiche particolari: il primo è molto vigoroso e potrà essere chiamato in causa quando dobbiamo ricorrere alla violenza o alla forza fisica, il secondo è un mago e il terzo è capace di trasportare e manipolare qualsiasi oggetto. Combinando le caratteristiche dei tre dobbiamo risolvere una serie di enigmi, che ci verranno presentati in uno schema fisso, privo di scrolling, per proseguire nella ricerca del sovrano. I problemi presentati sono abbastanza logici e solitamente affrontare i vari livelli non è complesso, anche perché lo schema di gioco limitato ci consente talvolta di superare situazioni difficili semplicemente procedendo per tentativi. La grafica tonda, gli effetti sonori semplici ma adeguati e alcune scenette di intermezzo recitate dai goblin, decisamente comiche, rendono gradevole il prodotto: come in tutte le avventure in rischio di bloccarsi e piombare nella frustrazione c'è, ma non è molto elevato. Un gioco che per le sue doti di immediatezza potrà piacere tanto agli appassionati quanto ai fruitori occasionali.

TIME MACHINE RELOADED

A cura di: Danilo Dellafrana (danilo.dellafrana@gmail.com

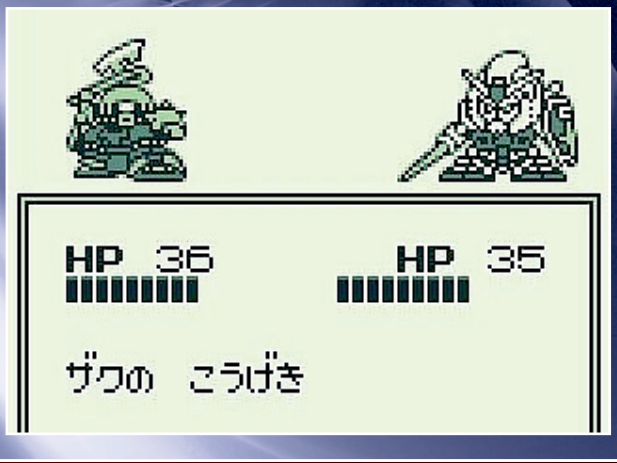
Un viaggio a ritroso nella storia dei videogiochi e tra i videogiochi che per poco non hanno fatto la storia.

SUPER ROBOT TAISEN, SAGA DAL 1991

Tutti i vegliardi con 30 anni e più sul groppone non possono che ricordare con affetto l'arrivo dei cartoni animati giapponesi in Italia. Se la generazione precedente si accontentava di carosello e Topo Gigio noi ci esaltavamo con Capitan Harlock e alabarde spaziali, decisamente un bel passo avanti. E sicuramente un posto speciale nel cuore dei sopracitati vegliardi devono esserselo ritagliato le varie serie robotiche che affollavano i teleschermi, spesso fomentando arditi paragoni: se non vi siete mai chiesti chi fosse il più forte tra Mazinga e Goldrake potete chiudere TGM e tornare a fantasticare sulle dimensioni dei Pokemon, stavolta questa pagina non fa per voi. Tornando a bomba, i paragoni di cui sopra devono essere stati una costante per il popolo del Sol Levante, essendo la tradizione robotica saldamente radicata nella loro cultura: ogni anno escono serie su serie a base di robot giganti, tra idee nuove a remake di saghe storiche. Da simili basi, la nascita di Super Robot Taisen su GameBoy nel 1991 è un evento tanto naturale da chiedersi come mai una simile idea ci abbia messo tanto a balenare nella testa dei programmatori della Banpresto, oggi divisione di Namco Bandai. SRT è uno strategico a turni, genere praticamente scomparso su PC ma che su console ha sempre trovato terreno fertile, oggi come ieri grazie a saghe quali Disgaea, Fire Emblem e Final Fantasy Tactics. Solo che al posto di cavalieri e draghi ci sono Daitarn 3, Gundam e compagni. Sostanzialmente si muovono le unità sulla mappa, si decide con che arma attaccare e se usare i senshin (abilità dei piloti in grado di garantire vantaggi come precisione al 100%... in pratica, le magie del gioco), dopodiché parte un'animazione che mostra il risultato dello scontro e si passa all'unità successiva. Una descrizione stringata e sintetica che nasconde l'incredibile profondità di SRT: tutte le unità sono personalizzabili nei minimi dettagli tra un livello e l'altro e le variabili in gioco sono innumerevoli. È possibile potenziare i robot, far salire di livello i piloti, investire nelle loro abilità speciali (usare uno scudo, risparmiare energia, supportare le unità adiacenti... c'è di tutto, e in ogni capitolo c'è sempre qualche novità), equipaggiare armi e parti extra e anche decidere a chi far pilotare una determinata unità: se avete sempre creduto nello sfigato Boss e pensate sia arrivato il suo turno di guidare Mazinga Z al posto di Koji, potete toglervi questo sfizio. La cura delle sequenze di combattimento è uno dei punti forti e arriva a coinvolgere i doppiatori originali delle serie animate con risultati mozzafiato: vantando senza esagerare le migliori animazioni bidimensionali sul mercato, SRT nelle ultime incarnazioni è uno spettacolo spaccamascella tanto da giocare quanto da vedere e ascoltare. Nel capostipite della serie, i robot che univano le loro forze al comando del giocatore erano Mazinga Z, Getter e Gundam RX78, ma col passare del tempo la rosa si sarebbe espansa a dismisura: non è un mistero che SRT sia una delle serie più importanti ed influenti in Giappone, in grado di dominare le classifiche di vendita per mesi generando file chilometriche fuori dai negozi a ogni episodio e di trainare le vendite dell'hardware destinato a ospitare il nuovo capitolo. Tanto influente da avere un rapporto simbiotico con la cultura mecha alla quale si appoggia: Go Nagai, il papà di Goldrake, creò Mazinkaiser come potenziamento di Mazinga Z in esclusiva per SRT Final F nel 1999 e solo successivamente l'eroe ricevette la sua serie animata. Allo stesso modo Kotetsushin Jeeg, recente nuova serie di Jeeg Robot d'Acciaio, fu creata in seguito alla calorosa accoglienza che scatenò la presenza del robot originale in SRT Alpha2. Dulcis in fundo, Banpresto pubblicò sempre nel 1991 SRT2 per il famicom introducendo per la prima volta Cybuster, un robot creato appositamente per il gioco in modo da fornire ai giocatori un avatar con cui immedesimarsi lottando tra Tetsuya e soci: fu la nascita dei cosiddetti Banpresto Originals, ovvero robot e personaggi creati ex novo per ogni episodio che godono di fama pari se non maggiore a buona parte delle serie robotiche "ufficiali" e che in questi 18 anni di servizio (la serie è una delle più longeve al mondo e conta oltre 30 capitoli) si sono meritati cartoni animati, merchandising e videogiochi dedicati, ovvero SRT Original Generation 1 e 2 per GBA e OGS (compilation/remake di OG 1 e 2) e OG Gaiden per PS2. Facendo uno strappo alla regola, continueremo a parlare di questa serie il mese prossimo.

▲ *Ricordate quando finivamo i compiti in fretta per vedere davanti alla TV Cybuster? Bugiardi, si tratta di uno dei Banpresto Originals*

◀ *I due capitoli su GBA della serie Original Generation sono gli unici titoli a essere arrivati in Occidente*



▶ *Grafica spartana e meccaniche ancora acerbe nel primo episodio sul glorioso GameBoy*

MOBILE ZONE

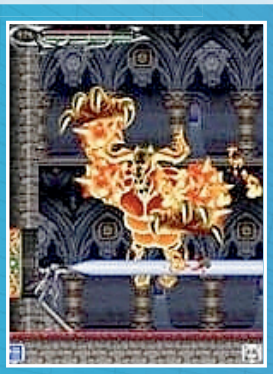
A cura di: Tobia Bearzotti tobix@sprea.it

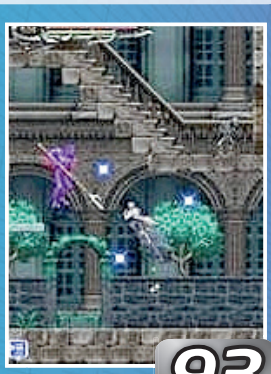
La saga di Castlevania si arricchisce di un nuovo capitolo, ma se preferite atmosfere meno "impegnative", il buon Peter Griffin saprà intrattenervi a dovere!

Castlevania: Dawn of Sorrow

Piattaforma: Java
Sviluppatori: Glu Mobile
Sito Internet: www.glumobile.com

Ottima trasposizione dell'omonimo titolo per Nitendo DS, Dawn of Sorrow è un Castlevania "futurista", ambientato nel 2036, che ci metterà nei panni di Soma Cruz. Il giovane liceale è dotato del potere di "acquisire" le tecniche di combattimento dei nemici, e si troverà a fronteggiare un'orda di mostri in puro stile "Castlevania". Nonostante sia ambientato nel futuro, infatti, lo schema di gioco e le atmosfere che si respirano nei livelli riportano alla mente tutti gli altri capitoli della serie. Sicuramente i programmatori hanno fatto un ottimo lavoro nel "rinchiudere" in poco più di un megabyte lo stesso numero di livelli, di boss e nemici dell'originale, anche se ovviamente dobbiamo sopportare una semplificazione nei dettagli grafici e nelle animazioni, ma rimane sempre un bel vedere. Nulla manca, invece, in termini di ricchezza di tecniche di attacco e di "qualità" del protagonista: aumentando di livello, infatti, potremo dotarlo di armi, armature, tecniche e magie più elaborate, in puro stile rpg. Ottima, infine, anche la colonna sonora che, finalmente, ci seguirà per tutta l'avventura e non soltanto nei titoli di testa (come accade ancora per la maggior parte dei giochi java), oltre alla completa localizzazione in italiano.

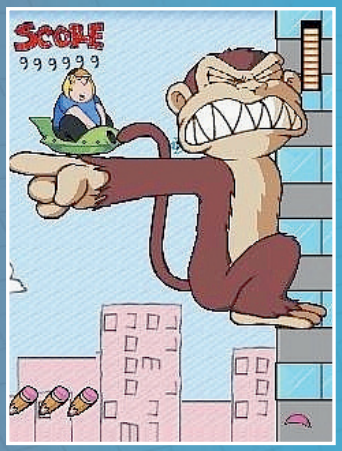




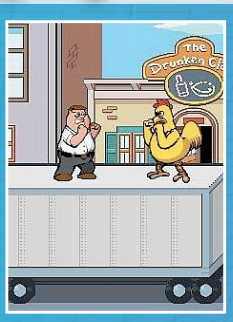
93

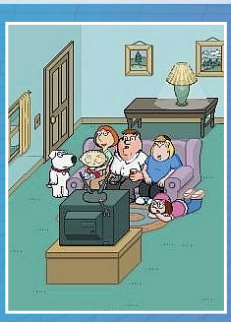
Family Guy Uncensored (I Griffin)

Piattaforma: Java
Sviluppatori: Glu Mobile
Sito Internet: www.glumobile.com



Non poteva mancare un gioco dedicato a una delle serie animate più amate della televisione. Pur non raggiungendo il successo dei Simpson, i Griffin si sono ritagliati una buona fetta di appassionati, proponendo una comicità un filo più "adulta" di quella dei Simpson, e talvolta anche più assurda. Questo gioco non è altro che un contenitore per sette mini-game che ci faranno controllare i vari personaggi della serie. Ogni minigame ha uno schema di gioco diverso (dal platform allo shoot'em up) ma, nonostante questo, non ci metteremo più di un paio di ore a finirlo tutto al primo livello di difficoltà. Le qualità del titolo non sono quindi da ricercarsi nella longevità, ma nell'ambientazione e nella caratterizzazione dei personaggi. Trovarsi a combattere nei panni di Peter contro un pollo gigante o vestire i panni di Quagmire in una versione "hot" di Tarzan, rende perfettamente l'atmosfera della serie televisiva. Nel complesso il titolo è discreto per il carisma della serie, mentre la realizzazione tecnica (grafica e sonoro) risulta soltanto sufficiente.



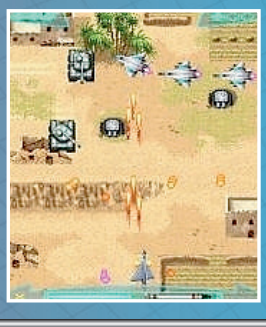


75

H.A.W.X.

Piattaforma: Java
Sviluppatori: Gameloft
Sito Internet: www.gameloft.it

Dopo SU-30, recensito lo scorso mese, abbiamo provato il porting "mobile" del famoso simulatore di combattimenti aerei H.A.W.X., uscito per PS3 e Xbox 360 sotto il "marchio" di Tom Clancy. La versione mobile del titolo perde, ovviamente, la terza dimensione e si trasforma in un classico sparatutto a scorrimento verticale. Nulla di male, visto che il genere è sempre divertente e, soprattutto su cellulare, sta riscoprendo una seconda giovinezza. I ragazzi di Gameloft sono riusciti a confezionare un prodotto "spesso", grazie ai nove livelli mediamente difficili che ci costringeranno a un certo impegno per essere portati a termine. Potremo scegliere tra ben quattro aerei (MIG-31, Rafale C, Eurofighter, Saab 35 Draken), ognuno con le proprie caratteristiche di velocità e potenza di fuoco. Ovviamente troveremo numerosi power-up e bonus, che ci faranno affrontare i boss di fine livello con un po' più di sicurezza. La longevità è aumentata, inoltre, dai velivoli inediti che sbloccheremo al termine del nono livello, che ci faranno riaffrontare il gioco con nuove caratteristiche. Ottima anche la realizzazione grafica, con tanti sprite in movimento su schermo uniti ad un buon dettaglio dei fondali e a una fluidità discreta.



88

TALENT ZONE

in collaborazione con: http://gamepro.it

È noto che i publisher tendono a preferire team esterni con un portfolio di titoli pubblicati sul mercato. Per questo motivo le giovani software house, consapevoli della necessità di fare esperienza, stanno iniziando a proporre le loro creazioni attraverso le emergenti piattaforme di vendita online.

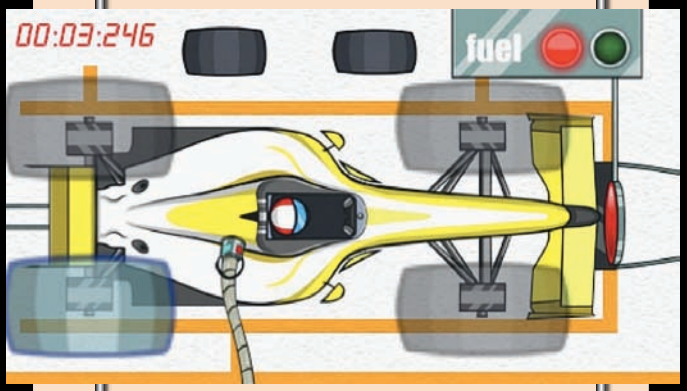
SPEDITECI I VOSTRI LAVORI!
gmasina@gameprog.it

TALENT SCOUT

Terateck e Running Pixel. Le nuove realtà italiane

Dream Build Play, la competizione annuale organizzata da Microsoft e dedicata allo sviluppo di videogame per Xbox 360, è riuscita a stimolare la creatività e la voglia di mettersi in discussione di numerosi giovani, molti dei quali hanno poi fondato una propria azienda. "Terminato il concorso, dopo 15 giorni ci dedicammo a tempo pieno nello sviluppo di Writer's Block, un'avventura per Xbox 360", esordisce il programmatore **Ivan Alessandro Carosati**. Lo sviluppatore **Alessandro Andriani**, il grafico **Aldo Adriani** e lo stesso Ivan Alessandro hanno fondato in Umbria la Terateck (www.terateck.com). Le attività riguardano non solo la produzione di giochi per 360, ma anche titoli per iPhone: "Pit Challenge" è un simulatore di Pit Stop mentre "iTalian Bomb" rientra nella categoria puzzle game. Entrambi i titoli sono acquistabili presso l'App Store. "Siamo partiti con un budget modesto messo a disposizione dai nostri produttori **Giulio Mela** e **Mario Mincigrucci**. Questo denaro è stato investito nel completamento della prima versione di Writer's Block". Da un punto di vista degli obiettivi le piattaforme di vendita on line, come Xbox Live Marketplace, vengono considerate un valido punto di partenza da tante software house: "In pochi mesi abbiamo pubblicato Bricks4Ever e Crystal Crush, il cui ricavato ci ha permesso di coprire le spese di sviluppo", interviene **Massimo Riera**, grafico e level designer che, insieme ai coniugi **Alfio Lo Castro** e **Benedetta Sciacca**, hanno fondato Running Pixel (www.runningpixel.com). Il team siciliano comunica di ricevere feedback entusiasti dagli utenti che acquistano i loro giochi presenti sul Marketplace, precisamente nella sezione "Giochi dalla community": "I tempi di sviluppo per questo tipo di progetti sono relativamente brevi. Se il gioco riesce a ingranare nelle vendite, nel giro di pochi mesi si riescono a coprire le spese di sviluppo ottenendo anche dei guadagni. Per una realtà come la nostra tutto ciò è una buona base di partenza, anche a livello di visibilità". Secondo Riera i "Community Games" presentano ancora limitazioni come l'impossibilità di includere modalià multiplayer on line e soprattutto achievement, ovvero "obiettivi" sbloccabili da collezionare, che contribuiscono alla longevità del prodotto. Queste mancanze possono trattenere l'acquirente dall'acquisto del gioco, anche se il costo di un singolo titolo si aggira sui pochi euro.

Diverso il discorso per Xbox Live Arcade, in questo caso si possono avere sicuramente guadagni più elevati, ma ci si espone a rischi maggiori. "Possono essere necessari anche parecchi mesi di lavoro prima di poter proporre all'attenzione di Microsoft almeno un prototipo che risponde ai requisiti imposti", aggiunge Riera. "Se il progetto viene approvato questo non esclude ulteriori mesi di lavoro prima della pubblicazione tra sistemazione dei bug, localizzazione e altre fasi di completamento. Al momento non possiamo permetterci di sostenere sforzi a lungo termine senza il sostegno economico di un publisher". Running Pixel infatti segue due vie di sviluppo parallele. "Con la produzione di Community Games sosteniamo i progetti più ambiziosi nel medio termine", informa Riera. "Contemporaneamente sviluppiamo un nuovo gioco adatto per il Live Arcade. Chiaramente proponiamo il nostro progetto a possibili investitori, che permetterebbero di accelerare ulteriormente i lavori". Tornando a Terrateck, infine, Ivan comunica che il team lavora da tre mesi su un platform per iPhone: "I soldi però non bastano mai, per questo voliamo in Canada per incontrare nuovi possibili finanziatori".

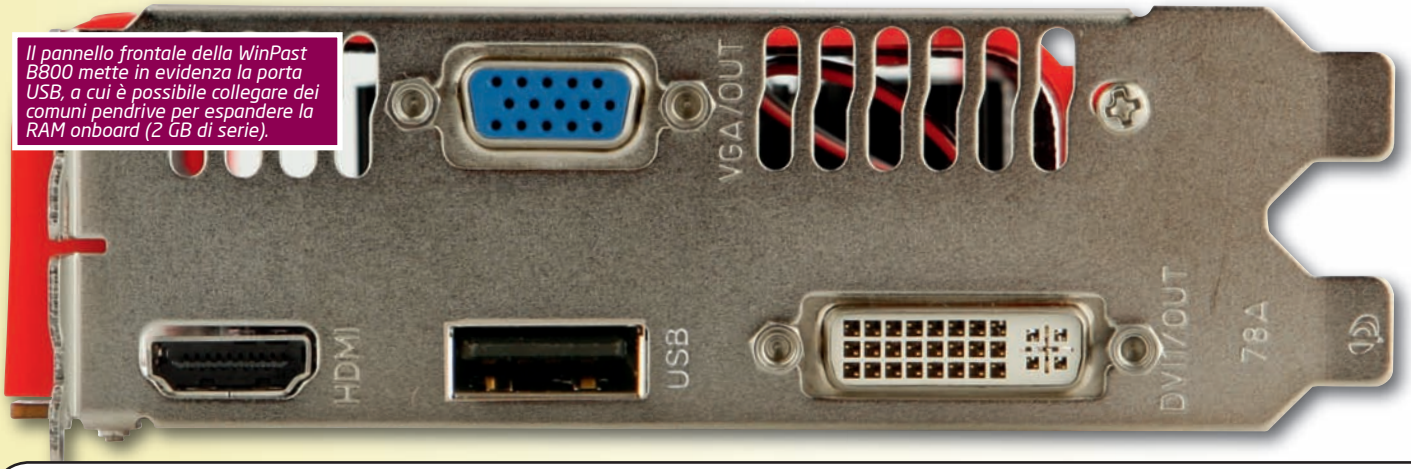


PRENTAL ADVISORY
No, le DirectX 12 non sono ancora uscite. E nemmeno le schede compatibili con le DirectX 11, per cui non è necessario che buttiate la vostra scheda video appena comprata!

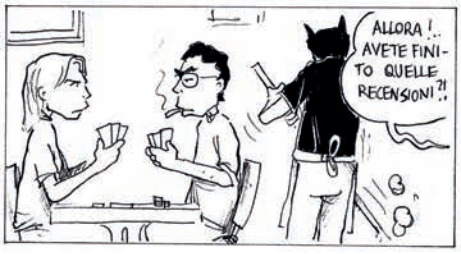
Ecco la nuova WINPAST B800!
LA PRIMA SCHEDA VIDEO CON UNA PORTA USB

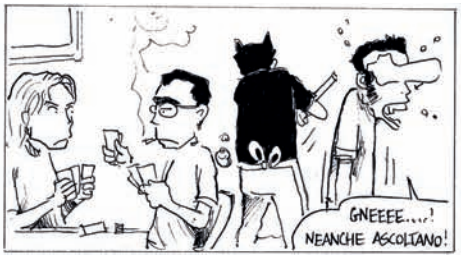
Era da un po' di tempo che il nostro pecoraio di fiducia non si faceva vivo. Questo, per chi non seguisse assiduamente questa scalcinata rubrica, può significare soltanto tre cose: 1) l'ultima randellata col mattarello da parte della moglie è stata, per l'appunto, l'ultima; 2) che il nostro sta lavorando; oppure 3) che è nascosto da qualche tempo nel suo umido antro, cercando di mettere in atto qualche idea folle. Ovviamente, le possibilità che la reale motivazione si celi nei casi 1 e 2 sono infinitesimali, se confrontate a quelle che riguardano l'opzione numero 3 e, come volevasi dimostrare, il telefono ha cominciato a suonare in maniera sibillina. Come faccia il nostro vecchio rotellone della Sip a sapere che si tratti del Pastore lo sa soltanto lui, fatto sta che, quando a chiamarci è il Pastore, suona in modo diverso. "Prooontoooo!" "Che c'è, Pastore?" "Volevo solo avvisarvi che, con un leggero ritaaaardooo sulla roadmap, la mia nuova scheda video è proooontaaaaa!". Dopo averci stupiti con un dissipatore grosso come un frigorifero e con una scheda video che montava direttamente un hard disk al posto delle memorie GDDR, non avevamo proprio il coraggio di chiedergli cosa ci saremmo dovuti aspettare stavolta. Ma, come sempre, lui ci ha preceduti: "Lo soooo, state morendo dalla voglia di sapere cosa ci sarà di rivoluzionario stavoooltaaaa, e allora ve lo dico suuuubitoooo! Per risparmiaaareeee, stavolta non ho creato una GPU tutta nuoooovaaaaa, ma mi sono limitato a rub... a prendere in licenzaaaa i progetti originali della prossima GPU di ATI. E, per essere più professionaaaaleeee, ho aggiunto una porta USB 2.0 e riscritto i driver, per essere compatibili addirittura con le DirectX 12 e con OpenGL 4.zeeeeroooo. Beeeeeeeellooooooo!!!". Naturalmente, da discreti conoscitori dell'hardware, gli abbiamo subito chiesto cosa diavolo se ne facesse, una scheda video, di una porta USB. La risposta, come sempre, è stata allarmante: "Beh, in primo luoooogoooo, ho notato che le schede video hanno sempre poca memoooriaaaaa! Suvvia, come faranno mai a bastare 1 o 2 GB di RAM, quando ormai i dischi fissi te li vendono a un tanto al Terabyte, e tutti i computer della terra vengono venduti con 4 GB di RAM? La memoria delle schede video deve essere espandibile, e così ho pensato di allargare il framebuffer usando un sistema di virtualizzazione che permette di indirizzare anche la RAM contenuta su una pennetta USB!" "Ma Pastore! Le memorie flash sono lentissime!" "Ceeeertooo, lo so benissimo anch'iiiioooo, ma solo risoluzioni estremamente alte come 16.000x12.000 pixel hanno bisogno di un framebuffer più largo di 2 GB... così ho pensato che nella maggior parte del tempo la memoria flash può essere impiegata per il prefetch delle texture e delle normal maps. Beeeeelloooo! E poi, l'uso di una memoria flash consente un'applicazione più realistica del nuovo, incredibile effetto grafico che mi sono inventato per l'occasioooneeee, e che farà sicuramente presa sui nostaaaalgiciii. Ma di questo ve ne parlo nella pagina successiiiivaaaa!". Ma chi mai finanzierà tutto questo? La risposta è stata a dir poco raggelante: "Sarà nuovamente la ditta Airons di Vigevano, che è stata acquisita da una corporation ancora più ricca e poteeeenteeee! Beeeeeelloooooo!" (SBONK! NdBovas).

Un'immagine a tutto campo della nuova scheda WinPast B800, l'ultima creatura del Pastore. Cosa ci riserverà mai la serie Cx00? Lo sapremo tra uno o due anni...



Il pannello frontale della WinPast B800 mette in evidenza la porta USB, a cui è possibile collegare dei comuni pendrive per espandere la RAM onboard (2 GB di serie).

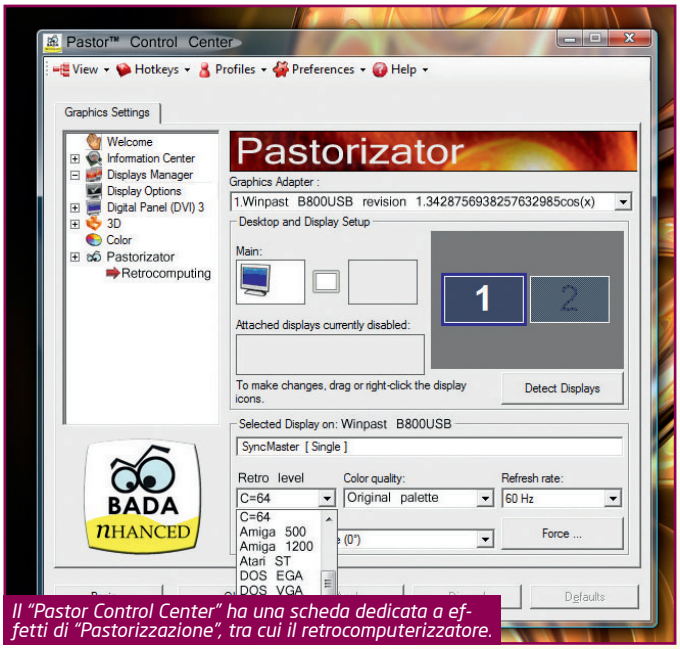




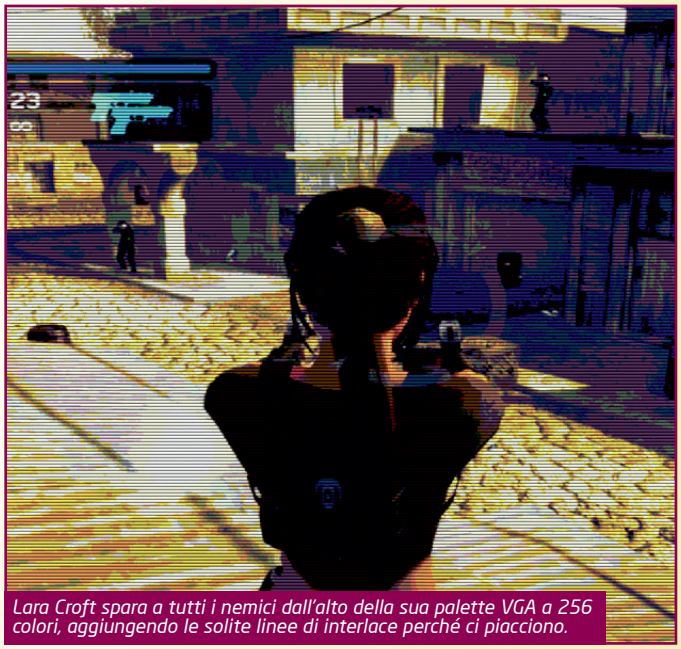
Il nuovo super-effetto grafico del Pastore
IL RETROCOMPUTERIZZATORE

Naturalmente le nostre speranze che dalla nuova scheda video del Pastore giungesse qualcosa di nuovo e di originale erano ridotte al lumicino: l'ultima volta che ci aveva provato, vale la pena ricordarlo, il nostro pecoraio non riuscì a fare di meglio di un "semplificatore di mesh e modelli" con cui, in pratica, tutti gli elementi 3D di una scena venivano ridotti alla stregua di un disegnino da prima elementare, allo scopo di "guadagnare fotogrammi al secondooo, senza stare lì a disegnare tutti quei dettagli inuuuutiliiii", intendendo con i medesimi tutto ciò su cui i grafici hanno sudato sangue in mesi di sviluppo. Temevamo seriamente che qualche produttore di GPU gli rubasse l'idea (erano i tempi in cui i draghi svanivano magicamente dal 3D Mark), ma per fortuna non è successo. Stavolta, invece, il Pastore è andato ben al di là di ogni livello di grettezza possibile e immaginabile, facendo leva nientemeno che sul "fattore nostalgico". Il "Retrocomputerizzatore" è infatti un effetto di post processing, basato sui pixel shader, che riduce la risoluzione e i colori, aggiungendo un fastidioso effetto di interlacciamento sullo schermo. Lo scopo dichiarato, infatti, è quello di simulare l'output di un sistema informatico di 20 anni fa – o giù di lì. Tutti i difetti possibili e immaginabili sono stati fedelmente riproposti: dai bordi verdi e rossi dei pixel neri su fondo bianco del C64, quando veniva collegato ai televisori più scrausi, al color clash dello Spectrum, passando per il flikerio dell'Amiga alle risoluzioni più alte. Il bello, però, è che i gli effetti possono essere applicati con "realismo", ottenendo un output quanto più fedele possibile a quello di un computer specifico, oppure combinati tra di loro, per esempio in modo da eliminare lo sfarfallio dalle "modalità Amiga PAL/NTSC". I possessori di un monitor LCD ultramoderno, dunque, avranno l'invidiabile possibilità di rivedere con i loro occhi tutte le magiche brutture dei televisori a tubo catodico usati in quegli anni e, per chi all'epoca era davvero minimalista, addirittura di simulare un televisore in bianco e nero! Tutto ciò avviene per mezzo di un pannello inserito nel Pastor Control Center, un programma di configurazione casualmente simile a un altro che abbiamo già visto altrove, anche se non ci ricordiamo precisamente dove (che strana sensazione eh, Pastore?). Ma perché mai una persona sana di mente, avendo a disposizione un bel monitor LCD da 24" con una risoluzione full HD da 1920x1200 pixel, dovrebbe mai attivare in vita sua un simile peggioramento delle immagini? Ce lo spiega proprio il Pastore in persona: "L'idea mi è venuta visitando una di quelle esposizioni del movimento retrocomputerista italiaaanooo, insomma, quelle a cui ci vanno solo degli individui così bizzarri da tenere in casa dozzine di computer vecchi come il cucù. Se a loro quel livello di potenza piace così taaaantooo, sicuramente spenderanno tutti i loro soldi per comprare le mie schede viiideooo, e io diventerò riiiiccooo! Beeeeeelloooo!" (SBONK! NdBovas).

Demigod visualizzato con la palette di un Amiga 1200, usando una risoluzione widescreen e aggiungendo le classiche linee di interlace.



Il "Pastor Control Center" ha una scheda dedicata a effetti di "Pastorizzazione", tra cui il retrocomputerizzatore.



Lara Croft spara a tutti i nemici dall'alto della sua palette VGA a 256 colori, aggiungendo le solite linee di interlace perché ci piacciono.

TGM MAIL

A cura di: Massimo Svanoni xam@sprea.it e Raffaele Sogni raffo@sprea.it

PROSOPOPEA – 26 APRILE 2009

[Pensieri di kebab]

La classica pagina bianca. Maledizione. Penso e ripenso a tutto il mio passato ludico. Sfoglio e risfoglio. Leggo tutti gli editoriali del caso. Ma non uno spunto che sia uno. Brutta la vita del cercatore di spunti. Pessimo il fatto che non faccio un giro in reda da circa quattro mesi. Mi sento un po' periferico.
(Evitando di mangiare un gelato o un kebab), passeggio allora per Milano in cerca di scaglie redazionali e – guarda un po' – incontro per la via il buon Mirko. Cioè un pezzo di storia, qui dentro. Il quale buon Mirko mi racconta che tutto è a posto, che tutto cambia, ma tutto resta uguale. Poi, al secondo mojito, il rum compie il miracolo e si concretizza una visione: il Nikazzi in carne e ossa viene letteralmente evocato da una dimensione parallela. Ed eccolo qui, a raccontarci dei suoi viaggi interstellari, prova vivente del fatto che, se a Parigi, ma soprattutto in Canada, per una singola presentazione, ci mandino ancora qualche redattore italiano ultratrentenne, allora significa che tutta questa grossa crisi, qui nel videoludo, non c'è. Che si stava meglio quando si stava peggio, ma nemmeno più di tanto.
Sensazioni. Come quelle che ti colgono quando vengono riesumati dalla memoria vecchi ambienti, vecchie situazioni. Tralasciamo ovviamente l'editore "intercalare" e ci concentriamo sugli uffici polverosi di via Carducci. Che avevano mai quegli uffici di così affascinante? Il nostro passato, verrebbe da dire. Quelle pareti erano umide dei loro occupanti, delle urla durante i tornei e dei maritozzi al telefono (ho rivisto di recente il webcam joke al Gaburri e quello al buon Max; è sempre uno spasso).
Insomma, vedete bene che quando gli argomenti mancano, la nostalgia ha il sopravvento e alé, vien fuori una Prosopopea di quelle da innaffiare con della cedrata, del ginger o della spuma, giusto per restare in tema.
E magari poi mangiarci su un bel gelato, ma rigorosamente rinchiusi dentro le mura domestiche o i confini di qualche antro sperduto in quel di Milano.

Massimo Svanoni

A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

MULTIGIUOCO
Elvin sicuramente se la passa bene, tra un frag e l'altro. Per sincerarvene scrivete a fragzone@sprea.it.
TGM BAZAR: Ormai è praticamente ufficiale. Il forum è ancora vivo. So che la sto chiamando, ma quel coso c'è ancora. E questo coso qui, anche (http://forumtgmonline.futuregamer.it/forumdisplay.php?f=263). Evitate di segnalare cose, però, ché i tempi delle vacche grasse sono andati.
TGM MAIL
OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOH! Dovete scrivere con il mail client, vale a dire Thunderbird, Eudora oppure Outluca: l'indirizzo è xam@sprea.it, il subject o oggetto è [TGM Mail] e poi quello che vi pare e piace. Cercando di mantenere il limite di 1500 caratteri. Ma anche no. Se poi per caso l'indirizzo http://www.tgmonline.it/tgmmail vi risponde, tanto meglio.
RAFFOSENTIQUA
Il Raffo si è adornato di una zazzera che indispettisce anche i gatti randagi sotto la redazione. Protestate su raffosentiqua@sprea.it.

SO YOU THINK YOU CAN TELL

Ciao, SS, premessa: non pretendo di venir pubblicato, però vorrei almeno che tu possa leggere questo testo dato che potrebbe interessarti come spunto di discussione o di riflessione. Anche se parlo dall'alto dei miei 19 anni non ancora compiuti, spero che le motivazioni, ma soprattutto gli argomenti siano di facile comprensione e non troppo superficiali.
Vorrei discutere dell'editoriale del numero 246 riguardante l'essere "uno come tanti".
Partendo dal riconoscere le verità che esponi nella prima parte del testo, riguardanti i cliché che troppo spesso popolano le storie dei videogiochi fatti di prescelti, esseri unici e predestinati, vorrei muovere una critica nei confronti delle tue riflessioni che seguono la premessa sopra citata.
L'idea di fondo che leggo nell'editoriale è quella di una rassegnazione a un destino immutabile che noi possiamo governare solo in parte tramite le nostre scelte e che per il resto siamo in balia della corrente di un fato che segue variabili a noi incalcolabili e oscure. Una visione di questo tipo porta quindi a una filosofia per cui la persona "normale" (sarebbe interessante disquisire una volta tanto sul concetto di "normalità" e sul valore che la società moderna le attribuisce) è destinata a proseguire con la propria vita, fatta di routine quotidiane in cui tutto si ripete fino al giorno della propria morte per lasciare nelle mani dei propri figli un destino identico a quello del padre. Una società basata su caste ufficiose il cui destino è predeterminato dalla propria nascita e non dalle nostre scelte; posso riconoscere che le piccole azioni di tutti giorni possono avere un lato "eroico" (vedi Eroe - storia di Luigi delle Bicocche - di Caparezza) ma, forse a causa della mia età, non posso accontentarmi.
Sono spiacente, non posso accettarlo. Lungi dall'acclamare il cosiddetto "sogno americano" (gli americani si sono appropriati impropriamente di un concetto che è diffuso in tutte le culture: il successo nella vita), non posso accettare di dover "subire" un destino che non mi sono scelto o che non dipenda dalle mia azioni. Mi si potrà muovere ogni tipo di accusa e si potrà portare ogni tipo di prova per sfatare le mie idee, ma resterò sempre profondamente convinto del potere della scelta, innato nell'essere umano.
Sarà per l'influenza di alcuni tipi di letteratura (1984, Il mondo nuovo, Fahrenheit 451), di filosofia (uno su tutti, Nietzsche), di filmografia (The Matrix, Gattaca), addirittura di fumetti e manga di cui, un giorno, vorrei vederne riconosciuto l'incredibile valore (V per Vendetta, Watchmen, Akira, 20th Century Boys). Tutte queste opere, che vanno lette in modo critico, assolutamente senza prendere tutto per verità assoluta, mi hanno portato a sviluppare un pensiero estremamente critico nei confronti di quelle filosofie per cui "questo è il destino, rassegnatevi". Non esiste nell'universo potere più grande della mente umana e di conseguenza della sua volontà di potenza, cioè della sua capacità, contro ogni previsione, di sovvertire quello che sembra il corso naturale delle cose.
Tre anni fa nessuno avrebbe potuto prevedere la svolta epocale avvenuta in America con Obama; lo stesso vale per le reazioni alla crisi che si possono vedere in questi giorni, con operai che prendono in ostaggio consiglieri di amministrazione e presidenti per ottenere il proprio stipendio.
Se queste persone o se qualunque altra persona in altri periodi storici non avesse profondamente creduto nella propria capacità di poter effettivamente cambiare le cose probabilmente il '68 non ci sarebbe mai stato, come non ci sarebbe mai stata l'emancipazione della donna, o la liberazione dell'Italia grazie ai Mille di Garibaldi. Tutte queste persone, seguendo il tuo pensiero, avrebbero dovuto rassegnarsi a un'esistenza limitata e priva della forza necessaria a fare ciò che hanno fatto? Si deve ricordare che gli eroi "veri", cioè della Storia, non sono mai stati predestinati o Eletti.
Non sostengo nemmeno che tutti i videogiochi/film/libri/ecc... debbano avere come protagonista un superuomo o un essere superiore. La realizzazione di un videogioco in cui il protagonista, senza passare per rivelazioni o illuminazioni ma semplicemente tramite le proprie scelte, diviene capace di cambiare il mondo, sarebbe

NON SOSTENGO NEMMENO CHE TUTTI I VIDEOGIOCHI/FILM/LIBRI/ECC... DEBBANO AVERE COME PROTAGONISTA UN SUPERUOMO O UN ESSERE SUPERIORE
RIGG

BEN VENGA ELIKA CHE MI PRENDE PER MANO E MI METTE SULLA PIATTAFORMA DA DOVE MI SONO LANCIATO!
JEKKO

così brutto e/o infattibile? Oppure il poter prendere il comando di una popolazione rivoltosa contro uno stato iper-totalitario in stile RTS? O ancora poter gestire una setta rivoluzionaria seguendo un gameplay alla Thief, però con sfumature da gestionale? Sono tutte idee che mi sono venute nel giro di 5-10 minuti, il problema è che sono tutte idee "scomode", come scomodi sono V per Vendetta, 1984, Fahrenheit 451, perché sono tutte visioni di un futuro pericolosamente vicino a noi e di cui la maggior parte delle persone deve ancora rendersi conto. Non scrivo per incitare a una rivolta popolare nel nome dell'Anarchia o di un nuovo ordine sociale, ma il privare le persone della propria forza di volontà invitandole a rassegnarsi a un destino ingiusto, non posso accettarlo.
Ti lascio con la citazione di Neo in Matrix Revolutions, che ben riassume i concetti prima esposti.
Smith: Perché, signor Anderson? Perché? Perché? Perché lo fa? Perché si rialza? Perché continua a battersi? Pensa veramente di lottare per qualcosa a parte la sua sopravvivenza? Sa dirmi di che si tratta, ammesso che ne abbia coscienza? È la libertà? È la verità? O magari la pace... Ormai dovrebbe aver capito, signor Anderson, a quest'ora le sarà chiaro, lei non vincerà, combattere è inutile! Perché, signor Anderson? Perché? Perché persiste?
Neo: Perché così ho scelto.
Grazie per avermi letto,

Rigg

Anzitutto mi hai fatto venir voglia di riguardare The Matrix. E di rileggerlo alla luce delle mie elucubrazioni attuali. In secundis, potrei anche ribattere punto per punto le tue convinzioni con piglio altrettanto convinto, ma so che tra appena qualche mese potrei pensarla diversamente. Il Nietzsche che citi elogiava il dubbio, tra le altre cose. E allora, in nome di questo elogio all'incertezza (avete visto la pubblicità di quella tal auto ove il conducente sceglie la via dell'unica domanda, evitando per contro la strada delle mille risposte? Ecco), ritorno sui miei propositi e ti dico la mia.
La filosofia incentrata sul caso e quella che pone al centro l'ego, a mio modo di vedere, sono entrambe parziali. La realtà, quel che ci accade, è una risultante dei due elementi. Della nostra volontà da un lato, pure se spesso e volentieri è ben poca cosa e si può paragonare a qualche colpo di remi in una tempesta. Della combinazione di ennemila fattori che possono comprendere la volontà altrui, le forze della natura o che vanno al di là della nostra conoscenza o anche comprensione dall'altro; per comodità riassumiamo tutto nel parametro Caso, Fortuna o che dir si voglia. Il che ci fornisce un modello dell'andamento delle cose anche abbastanza verosimile. È proprio perché tengono conto di questo parametro che i titoli calcistici di Konami sono sempre stati più realistici (come vedete, non dimentico che siamo su TGM... :-D).
Ovviamente non intendo in alcun modo approfondire, quanto concentrarmi sul tuo penultimo paragrafo. Il videogioco anarchico non è un'idea malvagia, ma non mi pare neppure più di tanto originale. Voglio dire, la lotta contro un regime totalitario? Maddai, l'abbiamo vista diecimila volte. E alla fine, c'è poco da fare, la connotazione epica, l'eroe, salta fuori comunque. Anche perché giochiamo per quella sensazione di esaltazione, mica per sentirci mogi mogi e spegnere il computer con le orecchie abbassate. O no?
L'eroe ci deve essere, ci può anche essere un antieroe, ma che debba

GRAN GOOGLE PRIX

Ok, va bene che non ce la facciamo più, ma se adesso pretendono che torni a giocare a Test Drive solo perché ci sono i dati satellitari di Google Earth...
Vabbé, guardate qui: http://www.thekmz.co.uk/2009/03/formula-one-2009-season-kmz-file/. Scelta la stagione, pastrugnate con le case costruttrici, date un'occhiata alle livree, quindi pigliate il gran premio, veloce panoramica e via. What a satisfaction!

AVVERTENZE D'USO

Se il mese scorso ero in imbarazzo in Prosopopea, questo mese lo sono in fase di avvertenze. Meglio farei bene a dire che sono in imbarazzo fisso da circa un mese. Ma due o tre termini da infilare qui dentro li trovo. Oh, se li trovo!

20TH CENTURY BOYS
Un fumetto che dovreste leggere tutti, dal primo all'ultimo. Anche se non vi piacciono i fumetti.

ANTRO
Quel loco un tempo abitato da mostri di ogni risma, ostacoli verso il cuore di una principessa rapita per l'eroe di turno; oggi loco sicuro ove poter consumare un gelato, una pizza o un kebab senza rischiare l'ergastolo.

BIOSCIOCCO 2
Lo Xam è in cerca di stimoli. Che sia questo quello più adatto?

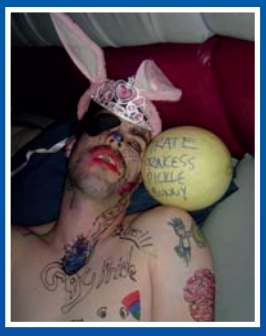
CAPAREZZA
Quello lì con un macello di capelli che canta, si muove, si muove e canta. E qualche volta è anche simpatico.

ELIKA
Pora stella, lei vorrebbe solo aiutarci; in realtà si fa bandiera suo malgrado di quello che da molti è ritenuto un malcostume, da altri la panacea del giocare dei giorni nostri. E voi che dite? Gioco facile o gioco difficile?

FILOSOFIA
Quella cosa che ti prende e ti porta via.

GOOGLE
Stai a vedere che questi qui adesso ci inventano anche un applicativo web per risolvere la crisi. Manca giusto quello poi han fatto tutto.
LAVORO-FAMIGLIA
Tradizionali nemici del vivere ludico. Fatto salvo per qualche splendida eccezione come quella che popola ormai da qualche anno queste pagine...
PS: Ho visto proprio ieri un bel telo goliardico ai danni di un neosposato: amici, bar, garage barrati in rosso. Casa, moglie, figlie in bianco. Ecco, aggiungeteci "videogioco".

LUCAS
Uno di quei concetti che, hai voglia a far passare i quinquenni, non muoiono più. E il nostalgico è in agguato.



NORMALE
"Da vicino nessuno è normale" diceva Basaglia (mi pare). Specialmente dopo 4 mojito, aggiungiamo noi (concordo. NdTMB).

NEO
Lo conoscete tutti. Quello lì con la giacca di pelle che prende le pastiglie e salva il mondo. PS: Non azzardatevi a ricordarmi i tie-in ludici della saga...

XAM
Uomo perennemente all'inseguimento della domanda (verde). Un po' di sole aiuterebbe, però, mannaggia a questo aprile piovoso...

UN TUFFO NELLA LUCAS (UNO DEI TANTI)

Gironzolando in cerca di fuffa per farvi sghignazzare un attimo (questo mese Mirko ha avuto molto da fare e non mi ha fatto pervenire un accidente di link che sia uno), ho trovato un bel sitarozzo, raggiungibile tramite uno di quei link da università (http://home.comcast.net/~ervind/ijaction.html), ricco, ma veramente ricco, di reperti fotografici relativi a materiale Lucas. Ci trovate cose che avete sicuramente già visto e vissuto, ma anche oddities, visual history, unused graphics. In soldoni, tanta tanta roba. Giusto per un saltino nel passato.

essere un elemento incisivo ai fini della storia non ci piove. Poi se invece di menar le mani e tirar pallottole, prende decisioni, risolve con l'intelletto, tramite la propria scelta o che altro, tanto meglio. Purché la cosa risulti divertente. Altrimenti mi sa che lo compriamo solo te e io, giusto per curiosità, ci giochiamo mezz'ora e poi torniamo a BioShock 2 e buonanotte (Nick, fammi sapere com'è. ASAP!).

HANNO TROVATO COME FARMI GIOCARE UN MMORPG SENZA PERDERE IL LAVORO O LA FAMIGLIA?
GABRIELE VILLA

PS: 20th Century Boys mi manca un casino. Quasi quasi lo rileggo.

CHI HA VOGLIA DI GIOCARE

Ciao Xam!
Vorrei disquisire sull'editoriale del Silvestri di TGM 245 del mese di marzo 2009 *(maremma, che precisione! Di solito esordite buttandomi sull'argomento e costringendomi a fare mente locale, ergo rileggermi gli ultimi n-mila numeri. NdXam).* Come molti della "famiglia" dei lettori di TGM sono cresciuto a pane e videogame, ho visto più o meno tutte le ere del videoludo e devo dire che per me l'evoluzione di cui parlava SS è più che gradita!
Oggi ci troviamo di fronte a dei giochi immensi (vedi GTA IV) e spendiamo il nostro game time ammirando il dettaglio grafico, la IA del nemico, la colonna sonora da cinema, l'ambientazione convincente, qualche volta pure la finezza della storia. Non dobbiamo più, come accadeva un tempo, buttare via il nostro tempo a ripetere 50 volte quel salto perché "il computer non prende la mossa" (Tomb Raider 1), scervellarci a trovare la strada giusta perché una forza "misteriosa" ti gira il pg di 180 gradi senza che tu te ne accorga (Eye of the Beholder), o rifare millemila volte quel livello lunghissimo e crepare costantemente alla fine, due metri prima del savegame.
Quelli erano "ripieghi" per allungare il brodo di un gioco che altrimenti finiva in un paio d'ore e addio longevità (Tomb Raider in un paio d'ore? Davvero? NdTMB).
Quindi io dico: ben venga una semplificazione del gioco a tutto vantaggio di maggiori contenuti, ben venga Elika che mi prende per mano e mi mette sulla piattaforma da dove mi sono lanciato! A cosa serviva vedere millanta volte la schermata di io che cado, poi game over, poi load game? Meglio così, no? Se muoio cosa potrò mai fare se non ricaricare l'ultimo salvataggio? Togliamo questi frustranti perditempo!

Jekko

Ti risponderei anche che c'è un briciolo di logica in quel che dici e che il vizio di uccidere il giocatore a martellate in faccia, proprio dei titoli di un tempo, non era poi questa gran cosa. Ti risponderei in questo modo anche pensando a quanto (io) stia giocando in questo momento, a quanto mi scoraggi facilmente dinanzi a un minimo di difficoltà, a quanto tutto sommato non abbia più voglia di stare a concentrarmi più di tanto e l'ostacolo mi rabbui. Ti risponderei così. Però, poi, c'è una vocina tutta pregna d'onestà che mi vien su dalle viscere e mi suggerisce che forse è solo il caso che lasci stare un attimo e che aspetti che la voglia mi torni, con tutta la calma del mondo. Perché ho provato anche io ad apprezzare le evoluzioni del principe con la manina di Elika. Però, dopo circa un'ora di gioco (o forse due, ma non ha importanza), mi sono sentito così tanto stupido da lasciar lì il pad e dimenticare il link di avvio nei mesi successivi. Sia detto senza alcuna offesa, eh: ma che gusto ci trovi a percorrere le vie (anzi i binari) di un videogioco senza percepire un minimo di tensione? Non vale, davvero, la pena rivolgersi a un medium più maturo, in questo caso, e lasciare questo passatempo a chi ha davvero voglia di giocare?
Come per esempio il buon Gabriele... :-D

10 GIORNI E CEDO

Nonostante una nuova attività e un trasloco imminente, trovo il tempo per pensare (attività sempre più rara per quanto mi riguarda) e ho anche il coraggio di metterti a parte di ciò: guardo un film o vado al bar? Gioco in single o mi butto online sul MMORPG?
Ricatturato da un richiamo resistibile, vengo convinto da una trial. 10 giorni e cedo.
La facilità di un farm sempre noioso e senza trama è bilanciata da una sin troppo avvincente sfida nel RvR o PvP o che dir si voglia. Il Martello da Guerra è stato raccolto e il desiderio di essere nuovamente potenti cresce. Distribuisco così il poco tempo a disposizione e noto che una sessione contro altri è veloce e conclusiva, anche 5 minuti. Hanno trovato come farmi giocare un mmorpg senza perdere il lavoro o la famiglia? Come un'isterica massaia intenta a pulire ogni più piccolo anfratto della casa, ripulisco il non-mondo da ogni quest nella utopica visione di FINIRE un gioco che per definizione non può essere finito. In fondo non è un giocare, ma un passare il tempo a schiacciare pulsanti in una melodia sempre uguale e ogni tanto si aggiunge una nuova nota/tasto.
Il fine di ciò è diventare più forti per poi meglio affrontare le sessioni PvP (il momento di vero gioco). Ma è tutta un'illusione, il tempo speso a crescere mi abilita ad affrontare nuove sfide dove giocatori più forti richiedono un mio alter-ego ancora più forte. Tutto ciò in un'infinita spirale da cui non puoi uscirne salvo. Ma è proprio in questo sistema che risiede il fascino. Si inizia con poche pretese, ma presto o tardi vorrai essere forte o far parte di un gruppo forte e vorrai avere oggetti forti... anche perché se questo delirio di onnipotenza non crescesse il mmorpg non sarebbe il tuo genere; probabilmente giocheresti a qualcosa di altro, magari guarderesti un film. Grazie!

Gabriele Villa

Lo so che quelle intro le scrivi solo per me, ma il loro tono umano mi piace troppo per ometterle dalla pubblicazione.
E che ti devo dire, Gabriele? La tua lettera sembra scritta apposta per rispondere alla precedente. Quello che più mi colpisce dei tuoi pensieri è il fatto che, nonostante l'età e gli impegni familiari, la voglia di giocare, la voglia di sensazioni, la fame di sfide non ti muore mai. Ma come fai?

AU REVOIR

Io, quasi quasi, la smetterei anche qui di rompervi le scatole e me ne andrei a cercar papaveri ad Amsterdam. Voi che ne dite? Vi piace l'idea? A me garba. Ma solo per questo mese, eh.

RAFFO SENTI QUA!

Ragazzi non ci crederete, ma anche quest'anno compio gli anni: ebbene sì, è passato già un anno dall'ultima volta e poche cose sono cambiate. Ho sempre 2 cani, ho lo stesso PC aziendale, ho sempre la solita moto, ma soprattutto sono sempre in bolletta. Che ne dite quindi di invertire il trend e spedirmi qualche bel soldino? Io mi impegno a investirli nei modi più ignobili, ve lo garantisco. Aderite quindi alla lodevole iniziativa: "Facciamo diventare ricco il Raffo", lui cioè io, vi sommergerà di gratitudine, sisi!
Ora, anche se non ve la meritate, ecco la barza che fa ridere solo me e gli squattrinati.
- Perché alcuni cannibali evirano le proprie vittime?
- Perché vogliono magiare la pasta coi piselli.
Eh uh ih!

Raffo

I CAPELLI SBARAZZINI

Raffoso Raffo, ti scrivo per porti un dilemma. Nelle ultime puntate del videogiornalino dei videogiochini, non ho potuto fare a meno di notare uno sviluppo del tuo cuoio capelluto, che ti ha permesso di sfoggiare una bella testolina nera. Ora, ricordandomi che tu hai scritto di tagliarti... no, di rasarti, la testa una volta a settimana, ti chiedo, perché? Perché ti sei fatto crescere i capelli? Hai paura di assomigliare al ToSo (che mi sembra tu chiami "panzone pelato senza chiappe")? Hai paura di essere preso in giro? Hai paura che la tua morosa ti lasci? Hai freddo?
Aspetto con ansia (...) una risposta. Messaggio per chi mi conosce: il fatto che io scriva certe stupidate non implica necessariamente il fatto che io sia stupido.

Caduta massi

Fortunatamente anche rasato non sono molti i punti che mi accomunano al Toso: io ho le chiappe, ho un ventre tendente al piatto, non sono sguercio, non sono villoso, non strascico i piedi, ho le chiappe e così via. Il motivo per cui è un po' che non mi raso la crapa è per vedere se ancora mi crescono i capelli normalmente, dopo tanti anni il dubbio era lecito... in ogni modo ho riscontrato che tutto è nella norma, i capelli crescono e per ora pare che la calvizie sia scongiurata.
Per quanto riguarda la morosa, lei sta con me perché rimanendomi vicino si sente un genio, e siccome la cosa non può che degenerare (divento più scemo man mano che passano gli anni) la nostra relazione non può che consolidarsi.
In realtà si tratta di una specie di fioretto, quando quello che deve succedere succederà (e dovrebbe già essere successo al momento di leggere queste righe), me li taglierò e bon.

LARA CROFT IO MI TI FAREI

Esuberante Raffo,
ho atteso parecchio prima di scriverti, non perché non avessi qualcosa da dirti, ma perché sono un ragazzo molto impegnato. Ora però mi hanno lasciato a casa dal lavoro e quindi eccomi qui a sottoporti la mia annosa questione.
Mi sono innamorato di Lara Croft, ma non quella del film, proprio quella del videogioco. Specie nell'ultimo episodio, è veramente una stragnocca (il MOIGE ci ha imposto di cambiare la definizione precedente in qualcosa che non turbi i sogni dei Teletubbies. NdTMB) da paura. Ma non è solo per il suo aspetto fisico che mi sono innamorato, di lei mi piace tutto, il suo spirito avventuroso, la sua giovialità (eh? NdRaffo), il suo modo di combattere... insomma è la ragazza perfetta e io la voglio, come posso fare? Spero che tu possa darmi qualche dritta, perché io sono sempre più disperato.

Alfiere

E chi non si farebbe Lara Croft? A prescindere dal fatto che essendo dotata di apparato riproduttivo femminile, la colloca automaticamente tra gli esseri viventi che un maschio si farebbe, Lara Croft è decisamente una bella persona, carina, a modo, ricca... non ti devi vergognare quindi, contattala e dichiara il tuo amore per lei, io alcuni mesi fa ho fatto la stessa cosa per la "tipa del terzetto cattivo di Yattaman" (Miss Dronio. NdTMB) ma non mi ha mai risposto. Attendiamo fiduciosi. Anzi facciamo un sondaggio, mandatemi la vostra classifica di tipe non umane che vi fareste. Ecco la mia.
1. La tipa del terzetto cattivo di Yattaman
2. Lamù
3. Cammy (Street Fighter)
4. Pat la ragazza del Baseball
5. Lisa (Dead or Alive)

I SEGRETI DELLE RAGAZZE

Laconico Raffo Senti Qua,
ti scrivo perché io ho un problema (penso) e cioè quando mi ubriaco mi metto a parlare con il bicchiere che sto bevendo. Tu penserai che la cosa sia perfettamente normale, del resto quando uno è ubriaco fa cose senza senso, altrimenti sarebbe sobrio (quindi ora sei ubriaco? NdRaffo); il problema è che il bicchiere mi risponde e spesso risponde a domande di cui io non conosco la risposta! Che devo fare? Aiutami, le ragazze non vedono di buon occhio questo mio comportamento e non vorrei che la cosa mi precludesse qualche possibilità riproduttiva.

Alfredo S.

Caro Alfredo,
in effetti le ragazze non amano che le si trascuri e il fatto che un bicchiere risponda alle tue domande non può che farle sentire poco apprezzate (specie quando il bicchiere ne sa più di loro). Il mio suggerimento è di lasciar perdere le ragazze, un bicchiere può sostituirle completamente e inoltre se interrogato nel modo giusto può portarti a vincere quiz a premi o cose del genere. Se poi, Dio non voglia, il bicchiere non sarà più tanto lucido nelle risposte, beh, potrai sempre tornare alle tue vecchie abitudini, nel frattempo però sarai diventato ricco e quindi ambito dalle donzelle.

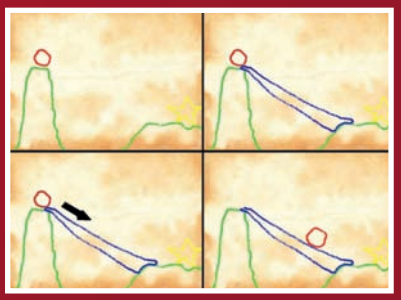
LA LETTERA SCELTA A CASO DEL MESE

(Questa lettera non ha risposta perché viene pescata nel mucchio di quelle che mi arrivano, se come risposta non vi va bene non so che farci. Ah, si accettano suggerimenti sul nome del gioco in questione. NdRaffo)
SALVE. VORREI DA VOI SAPERE IL TITOLO DI UN VIDEOGIOCO CHE NON RIESCO A TROVARE. ORA VE LO DESCRIVO:
IN PRATICA CI SONO VARIE ISOLE E SU OGNUNA CI SONO VARI LIVELLI DEL GIOCO, UNA VOLTA TERMINATI I LIVELLI DI UN ISOLA SI PASSA ALL'ALTRA. LA PECULIARITA' DI QUESTO VIDEOGAME E' CHE SI TRATTA DI UN GIOCO DI ABILITA', MA IL GIOCO E' INTERAMENTE DISEGNATO COME CON DEI PASTELLI A CERA E CONSISTE NEL FAR ROTOLARE UN CERCHIO FINO AD UNA STELLA CHE E' POI LA FINE DEL LIVELLO. PER PERMETTERE AL CERCHIO DI RAGGIUNGERE LA STELLA BISOGNA DISEGNARE CON UN PASTELLO COLORATO (UTILIZZANDO IL MOUSE) OGGETTI DI QUALSIASI FORMA PER SFRUTTARE LE LEGGI DELLA FISICA E COLPIRE IL CERCHIO (O PALLA) PER DIREZIONARLA VERSO LA STELLA.

VI ALLEGO UN'IMMAGINE SEMPLIFICATIVA.

PERFAVORE TROVATEMI IL TITOLO DEL GIOCO COSI' ME LO COMPRO.
SEMBRA UN GIOCO SCEMO MA E' MOLTO BELLO E DI ABILITA'.

GRAZIE.
CIAO.



TGM BUSINESS

A cura di: Stefano Silvestri (stefanosilvestri@sprea.it)

Dietro i videogiochi e l'entertainment in generale, vi è un giro di affari la cui portata spesso passa inosservata sulle pagine delle riviste di settore. Questa rubrica vuole quindi occupare un vuoto di informazione, aggiornandovi su tutto ciò che è business nel campo dei videogiochi e non solo...

A tenere banco ultimamente sono le vicissitudini dei grandi publisher come ad esempio Eidos, ora di proprietà di Square Enix. A chi si domandasse che succederà a seguito dell'acquisizione, risponde Yoichi Wada, presidente e CEO del colosso nipponico, secondo cui la casa di Tomb Raider continuerà a operare come un'unità di business indipendente, e che verrà solo potenziato lo sfruttamento del merchandise. L'attuale Presidente onorario, Ian Livingstone, resterà al proprio posto, e lo stesso farà il CEO Phil Rogers. E sotto di loro? Tutto come prima, e non sono neppure previsti tagli ai franchise esistenti. Al che, la domanda: Eidos sono anni che non naviga in buone acque, che senso ha farsene carico e non cambiare nulla?

Empire Interactive è invece entrata in amministrazione controllata. A farne le spese, come sempre, è il personale: dei 55 dipendenti esistenti, 49 sono stati lasciati a casa e 6 sono rimasti giusto per finire di sistemare le ultime cose. Le azioni della Silverstar Holdings, la finanziaria che possiede Empire, lo scorso marzo erano state messe fuori dal NASDAQ in quanto non presentavano più le caratteristiche necessarie per restare a listino.

Di questi tempi non se la passa bene neanche Electronic Arts, se è vero che i risultati del suo ultimo trimestre, chiusosi il 31 marzo, la vedono fatturare 860 milioni di dollari, il 24% in meno dell'anno scorso, con perdite per 42 milioni di dollari, che portano quelle annuali a $1088 milioni. Un bicchiere mezzo vuoto ma anche mezzo pieno, se è vero che l'anno scorso di questi tempi le perdite erano state di $94 milioni: merito questo, duole dirlo, anche dei numerosi tagli effettuati negli ultimi mesi.

Passiamo ora alla battaglia legale tra Valve e Activision. Lo scorso 6 aprile la prima ha vinto una causa intentata nel 2002 a Sierra Online, poi confluita in Vivendi, che a sua volta è stata acquistata da Activision. L'origine della disputa aveva riguardato la distribuzione all'epoca di Half-Life 2 nei cyber-cafè. Ebbene, il giudice ha dato ragione a Gabe Newell, il quale però si è visto pagare da Activision "solo" 1.967.796 dollari, ovvero $424.136 in meno di quanto pattuito. Come mai?
Risponde Activision, che sostiene che in passato Valve è stata pagata in eccesso da Sierra Online per altre questioni proprio per questo importo, che quindi ha deciso arbitrariamente di scalare dalla compensazione. Valve a sua volta risponde che questa somma è da considerarsi estranea alla vicenda, e che comunque Activision non ne ha parlato prima dell'arbitrato. Activision ha già annunciato che se Valve insisterà su questa strada, sporgerà una contro-denuncia per recuperare i $424.136 a suo dire indebitamente pagati.

Sempre restando in tema di beghe legali, sorprende la causa intentata da Richard Garriott a NCsoft per 24 milioni di dollari. L'accusa non è da poco: frode. Lord British, al momento di unirsi alla software house coreana anni fa, avrebbe infatti contrattualizzato un "paracadute" che lo vedrebbe proprietario di azioni della NCsoft per un valore di 10 milioni di dollari. Queste "stock option", valide fino al 2011, lo avrebbero tutelato in caso di licenziamento ma non nell'eventualità di dimissioni volontarie.

Gabe Newell e Activision: chi dei due avrà ragione? Stando ai commenti sparsi per la Rete, senz'altro il primo, ma si sa che Davide è sempre più amato di Golia...

Ora, vi ricordate il discorso di qualche mese fa, in cui Garriott salutava tutti dicendo di volersi dedicare ad altro? Ebbene, stando a quanto sostiene il game designer texano, sarebbe un falso messo in giro da NCsoft per fare decadere le stock option e risparmiare dei bei soldi!

Parliamo ora della Cina, dove il mercato dei videogiochi sta esplodendo con dinamiche diverse dal nostro. Il gioco online, che lì si basa esclusivamente sugli internet café (ce ne sono ben 170.000!), è aumentato del 61% nel 2008 e costituisce il 77% del fatturato complessivo. Il quale, secondo Niko Partners, raggiungerà nel 2013 il valore astronomico di 8,9 miliardi di dollari. E poi ci stupiamo che da quelle parti EA distribuisca gratuitamente FIFA Online...

Chiude questo succosissimo TGM Business un'interessantissima analisi condotta da Gamasutra su GameStop. Stando a quanto emerge, la nota catena di videogiochi che possiede 6200 negozi in 17 nazioni, lo scorso anno fiscale ha controllato ben il 21% del mercato a stelle e strisce di hardware e software. La società è però ancora troppo "americana", dato su 8,806 miliardi di fatturato gli USA rappresentano una quota del 73%, contro il 14,4% dell'Europa, il 6,2% del Canada e il 5,9% dell'Australia. La notizia interessante, comunque, è che i veri guadagni per GameStop non vengono né dall'hardware (6%), né dal nuovo software (21%), ma dalla vendita dell'usato (48%). Della serie: ci lamentiamo di quanto poco valutino i nostri giochi di seconda mano, ma poi andiamo lo stesso da loro...

Richard Garriott torna dallo spazio e fa causa a NCsoft per 24 milioni di dollari. Il viaggio da passeggero sulla ISS (International Space Station) gli è costato 30 milioni. Che voglia rifarsi così delle spese?

GameStop controlla il 21% del mercato americano: a ben guardare è un dato ragguardevole, ma se mi avessero chiesto a bruciapelo una stima, avrei senz'altro immaginato una percentuale più elevata.

ADSO

A cura di: Adso adso@sprea.it

Adso da Melk è uno dei fondatori di NGI, si è occupato dell'organizzazione di eventi legati al gaming quali World Cyber Games, NGI Lan e Smau ILP. Attualmente spera che per prepararsi a quello che lo attende siano sufficenti intense sessioni di Sim Baby.

SPETTACOLARIZZAZIONE

Per anni mi sono arrovellato sul come rendere spettacoloso un torneo in LAN per i non avvezzi. Arrivando anche a teorizzare la qualunque.

Come i non più giovanissimi oramai sapranno, la vita è fatta anche di corsi e ricorsi; cose, momenti, eventi che l'hanno attraversata tornano a riproporsi, anche se in diverse fattezze.
In questi giorni ci stiamo muovendo per organizzare i nostri consueti e annuali Campionati Nazionali di YoYo (1. Sì, lo so, mo' pare che parlo sempre e solo di yoyo, ma è così e bon e almeno non parlo più di WoW. 2. Sì, lo so anche che "campionati nazionali di yoyo" fa tanto rrridddere; ma è così e bon, e comunque l'anno scorso siamo passati al TG1 delle 20 – gnè gnè gnè – anche se a pensarci bene ci passa ogni anno pure quella roba ridicola dell'air guitar) che quest'anno potrebbero vedere la partecipazione di diverse persone, tanto che taluni di noi organizzatori stavano pensando di cominciare a fare le cose alla grande, cercando magari di coinvolgere qualche sponsor attento al mondo "gggiovane" e del freestyle come ad esempio una nota bevanda a base di taurina ed altre simili iniziative.
Di fronte al loro entusiasmo non potevo che sentirmi come appena dopo aver mangiato quel sushi avariato che mi offrirono anni fa, e che mi trasse in inganno solo perché servito in eleganti piattini a forma di Napoli: un brivido freddo lungo la schiena, quel sudorino gocciolato che corre giù verso il basso e il rizzarsi ripetutamente della mia irsutissima schiena (roba che manco Wolverine, quello vero piccolo e peloso però, e non quel fighettone di un metro e novanta che mettono nei film).
Nella memoria scorrono anni di numerosi tentativi volti a cercare quel "passaggio di pubblico" tanto e giustamente caro agli sponsor che ti stavano dando una mano a riempire un Forum di Assago (per i non lombardi: un posto taaaanto grande) di netgamer proveniente dalle Alpi alle Ande e non solo.

La domanda non priva di malizia che mi ha sempre fatto raggelare il sangue nelle vene è sempre e solo stata la stessa: "sì, ma dite davvero che viene della gente a vedere dei ragazzi che giocano ai videogiochi tutto il giorno?"

La risposta che posso darmi oggi è: "ovviamente no". Ma ai tempi ci credevo. Credevo di riuscire a mettere in piedi tutta una serie di eventi volti al coinvolgimento del pubblico.
Ed ero pure convinto che con la giusta formula si potessero inventare delle soluzioni per far sì che qualcuno, magari molti, avrebbero pure apprezzato il sedersi in un anfiteatro per vedere su un megaschermo un bel match di Quake, Unreal, FIFA o StarCraft.
La mia convinzione era suffragata da quanto avevo visto avvenire al di fuori dei nostri italici confini: oltre all'inarrivabile Corea (e per certi versi, Deo Gratias!) ero stato testimone di una bella LAN in quel di Parigi dotata di una sezione distaccata dall'evento vero e proprio ove un sagace speaker commentava come se non vi fosse un domani il match in corso su due schermoni a disposizione di un pubblico seduto in una sorta di anfiteatro. Pubblico pagante, che aveva acquistato un regolare biglietto per entrare.
Tutto molto bello, ma da noi non poteva funzionare. Bisognava partire da qualche passo più indietro.

"Ok, mettiamo un palco, mettiamo degli schermi... ma cosa ci mettiamo sopra?"
La domanda era tosta visto che i netgamer impegnati a lannare sarebbero solo stati infastiditi da musiche, microfoni aperti e volume a cannone. Il nirvana del netgamer durante un evento del genere è un luogo buio, chiuso, silenzioso e illuminato esclusivamente dal tenue brillio dei monitor, dove centinaia di figuri con cuffie enormi esclamano solo ogni tanto degli "azz!" o "bella lì".
E basta.
Uno spettacolo mica da niente da dare in pasto a famiglie con bambini che vanno a vedere i "campionati dei giochini", nevvero?
L'idea banale spinta da molti era: c'è un evento aperto al pubblico legato al videogioco? La gente si aspetterà di poter "giocare gratis". "Ah, certo. Un po' come nei centri commerciali", rispondevo io "bella idea... davvero eh..." . Ma la cosa si voleva comunque fare e riuscii a far passare quantomeno una mia idea, cioè quella di "facciamo capire a 'sti niubbi che interverranno che giocare a quei livelli non è mica tanto facile" e optai per una formula stile "batti il campione" dove ognuno dei partecipanti aveva 10 minuti di tempo per battere un netgamer "resident" scafato che sedeva di fronte al malcapitato di turno.
Un tentativo tutto sommato puerile e dal dubbio risultato: alla fine la gente se ne andava frustrata dopo un match dove non aveva capito un tubo e dove era come minimo stata fraggata un gazilione di volte.

Ma una formula bisognava trovarla; un riscontro di pubblico "non giocante" ce lo dovevamo avere; qualche cosa bisognava inventarsi.
Passammo alla formula "il big match va su palco e su schermo"; una formula che tutto sommato riscuoteva successo anche tra i negtamer più irriducibili: una volta tanto figurare su un palco sotto i riflettori può quantomeno assicurare una bella foto e, perché no, un passaggio su qualche rivista, qualche TG, qualche cinegiornale.
Il risultato era comunque deludente; gli altri giocatori (parliamo di 1000 persone eh, mica della Festa della Pecolla di Cavaria con Premezzo) se ne battevano allegramente le gonadi: o non era il loro gioco e quindi non gli importava nulla o se era il loro rosikavano troppo a non essere lì sul palco.
Il pubblico poi, figuriamoci.
Rendiamoci conto che vedere una partita di un videogioco che non sia di calcio è di una noia o di una confusione mortale. Ed anche se fosse di quello sport lì, che senso avrebbe guardare due che ci giocano elettronicamente quando posso guardarmi una partita vera?
Tante sono state le notti insonni e tanti i chili guadagnati (il sottoscritto, sotto stress, mette su peso... pensate un po' quanto stress ho ingollato per tutta la mia vita!) arrovellandomi nel cercare una soluzione.
Oggi, all'alba dei miei Anta, ho finalmente trovato la pace dei sensi: la soluzione, la formula, semplicemente non c'è.
Corea e Oriente a parte, qualunque formula di questo genere è diventata un'esperienza fallimentare o relegata a piccolissimi ambiti.
Per suggellare definitivamente la questione mi azzardo a postulare "guardare chi gioca a un videogioco è una bella palla".

Certo, con la mente posso andare ancora più indietro e ricordarmi quando dietro il cassone da bar era pieno di gente che mi guardava realizzare dei record turbopaura a Galaga o a fare "ohh" ogni volta che scovavo un "fungo" a Xevious. Ma erano lì dietro semplicemente per carpire qualche segreto in attesa di infilare la loro monetina nella feritoia.
Ancora più ficcante è l'immagine di quattro ragazzini che mi guardavano mica tanto tempo fa mentre giocavo su un vecchio cabinato, di quelli dimenticati fin dagli anni '80 in una trattoria e dotati di doppia postazione joystick: mentre ci davo dentro due di loro, evidentemente poveri di monetine, interagivano estasiati con i tasti dedicati al secondo giocatore, premendoli ripetutamente come se fossero loro a sparare.
Immagine per certi versi inquietante, me totalmente esemplificativa.

Lo yoyo invece anche da guardare è una totale figata! (vi faccio sapere quando ci sono i Nazionali così venite a fare un giro?) :P

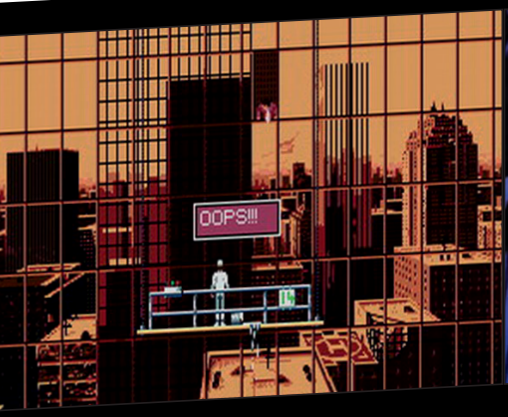
BACKSTAGE

A cura di: Davide Comunello davidecomunello@sprea.it

ARIDATECE LE AVVENTURE DI UNA VOLTA

Lucas, Sierra, Westwood, Revolution: il ricordo di una stagione ormai perduta

Metti un giorno di ferie, poco o nulla da fare e un giro sul web a caccia di idee: cliccando qua e là, mi imbatto su un sito di nostalgici Lucas e la giornata finisce su YouTube a guardare introduzioni e finali di più o meno tutte le avventure grafiche che la mia memoria sia in grado di ricordare. Penso sia successo a tutti coloro che hanno vissuto una certa stagione, quella "pre-2000": trovarsi, senza quasi accorgersene, a riscoprire un modo di giocare che, se oggi non è estinto, non gode di ottima salute. Eppure, gli inconsolabili che a tutt'oggi rispolverano le avventure punta e clicca, sono tanti: intere generazioni cresciute a pane e Monkey Island, i suoi seguiti, ma ancor prima Zak McKracken e Maniac Mansion; gente che si emoziona ripensando a giochi come Beneath a Steel Sky, Loom, Flight of the Amazon Queen, il primo, geniale, stupendo e cupo Gabriel Knight, i Police Quest, gli Space Quest, i Kyrandia, alcuni Leisure Suit Larry (i primi "pre-Scumm" persino a input testuale), tutti i Broken Sword, The Dig. O il commovente (già, io mi sono commosso, alla fine) e atmosferico Grim Fandango. Persino Future Wars, della Delphine, con tutti i suoi difetti mi ha recentemente strappato qualche lacrima. Non mi dilungo con le spiegazioni: chi non li ha giocati, rimedi, là fuori c'è un mondo di storie che per molti aspetti sono ancora oggi ineguagliate. E a proposito di Monkey Island: nel 2010, fanno venti (venti, diamine) anni. Pensate: quel "sono Guybrush Threepwood e voglio diventare un pirata" è stato pronunciato su Mêlêe Island nel 1990. Eoni fa, vite (nostre) fa. Lo so, è un argomento trito e ritrito, eppure a volte fa bene ricordare da dove veniamo e dove vorremmo, in un certo senso, anche ritornare: perché Sierra, Lucas, Westwood Studios, Revolution non sono più quelli di una volta (alcuni "non sono" proprio, come i Westwood, assorbiti da Electronic Arts). Personalmente, credo che la grande stagione delle avventure grafiche sia finita dieci anni fa, con il mediocre – diciamolo – Escape from Monkey Island. Ci sono i sopravvissuti, certo: il terzo capitolo di Syberia è stato appena annunciato, continuano le "Season" di Sam & Max, Runaway si fa apprezzare; e ci sono anche i recenti Culpa Innata, Simon the Sorcerer 4, Dracula 3 e Origin, Art of Murder, a Vampyre Story. Il recentissimo speciale di TGM sulle avventure grafiche ha messo sul piatto parecchio. Ma a me, scusate, tutto questo non basta per sentirmi del tutto soddisfatto, e se devo dirla tutta non c'è, tra questi titoli, qualcosa che mi abbia davvero emozionato come un tempo. Sindrome da incontentabile maniaco retrò? Può darsi. Però è vero che il seguito di Full Throttle è stato cancellato (e se la Lucas si fa i conti in tasca è un segno), che Broken Sword (il Director's Cut) è finito, pensate, su Wii e Nintendo Ds e che l'orizzonte, perdonate ancora una volta il pessimismo, non promette incredibili novità. Una volta mi bastava una foto di un veliero arenato su un cocuzzolo con delle lanterne e un cielo stellato per salivare. E allora aridatece una grande, grandissima stagione di ingegno, come quella che fu di Ron Gilbert, Tim Schafer (datosi alle console e pronto a sfornare Brutal Legend), Dave Grossman e le musiche pseudo-reggae di Michael Land; aridatece lo Scumm e i verbi nell'interfaccia; aridatece persino il pixel-hunting e gli oggetti mimetizzati nelle schermate, se tutto questo serve come "rituale" per tornare alla qualità e alle atmosfere di un tempo. Mi piacerebbe che il passato riuscisse in qualche modo a trovare un "canale" odierno di qualità, una nicchia tutta sua, fatta di idee vere e creativi, che sia sufficientemente redditizia. Forse è un sogno fuori dal mercato, anti-economico, come immagino ritenga Lucas. Eppure, io non ho ancora visto un tentativo vero, da parte delle "grandi" dall'altrettanto grande passato, di provare a rispolverare sul serio i vecchi miti. O almeno, alla boa dei vent'anni, sarebbe bello poter risentire il buon vecchio "molto appropriato. Combatti come una mucca".



LA GUERRA SI COMBATTE NELL'OMBRA

VELVET ASSASSIN

18+ www.pegi.info

Replay Studios

SOUTHPEAK GAMES

PC DVD-ROM SOFTWARE

XBOX 360

XBOX LIVE

distribuito da HX HalifaX digital bros division

Copyright © 2008 SouthPeak Interactive Corporation. "SouthPeak", "SouthPeak Interactive", "SouthPeak Games" and their related logos are trademarks or registered trademarks of SouthPeak Interactive Corporation. All rights reserved. Copyright © 2008 Replay Studios GmbH. Replay Studios, the Replay Studios logo, and Velvet Assassin, Violette Summer, the Velvet Assassin logo are trademarks and/or registered trademarks of ME Enterprises GmbH, Germany and used under license by Replay Studios. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

COPRI FINO ALL'ULTIMO DETTAGLIO NELLO SPECIALE CHE ABBIAMO PREPARATO PER TE SU WWW.FXINTERACTIVE.CO

The Dark Eye

DRAKENSANG

RUOLO ALLO STATO PURO

ADON

MDM Mitteldeutsche

dtp entertainment AG

COMPLETAMENTE in ITALIANO

FX

248
THE GAMES MACHINE
Giugno '09
€ 3,99
TARIFFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA - SPED. ABB. POST. D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27.02.2004, N° 46), ART.1, COMMA 1, DCB MILANO
IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP. DI ROSERIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

Da 20 anni al vostro servizio
VIDEOGIOCHI PER PC
248
Giugno'09

Edizione solo Carta € 3,99
Edizione con DVD € 7,90

Cyber Clean
a soli 4,99 Euro in più!
Chiedilo in edicola!

THE GAME machine

RECENSIONE

THE SIMS 3

L'attesissima recensione
che svela i segreti di Sunset Valley!

ANTEPRIMA

BIOSHOCK 2

Big Daddy e multiplayer in fondo all'oceano!

REPORTAGE

In viaggio con TGM per scoprire
le line up di EA e Capcom!

RECENSIONE ESCLUSIVA

STREET FIGHTER IV™

Capcom picchia duro sui nostri PC!

DOSSIER

ZOMBIE POWER - COME GLI ZOMBIE
HANNO CAMBIATO IL NOSTRO MODO DI GIOCARE!

THE GAMES MACHINE N°248 - MENS - ANNO 20-09 € 3,99
Sprea editori ITALY
9 771127 122005
90248
M-DIS DISTRIBUZIONE MEDIA S.P.A. - MILANO
WWW.GAMESVILLAGE.IT v. 8.1